Scar Vershinin's
PC | Xbox | PlayStation 2 | PSP | GameCube | GBA

game.exe

v01.126.2006
Дмитрий Мендрелюк
C&C Computer Publishing Ltd.
015835 ФАПМК
ЯНВАРСКИЙ



game.exe v01.126.2006

тема **Про пиф-паф**

издатель C@C Computer Publishing Ltd.

Про пиф-паф

шутер как стигмата: fps как самый зависимый от технологий жанр; похищение fps дизайнерами и сценаристами **шутер как предчувствие:** шутер и другие; экспериментальные шутеры **шутер как армагеддон:** шутер-кино, казуальный шутер; шутер-надежда

ИД «Компьютерра»
4 601357 000161 01006
http://www.computerra.ru

Need For Speed: Most Wanted | Sid Meier's Civilization IV | Peter Jackson's King Kong | The Movies | Starship Troopers | Star Wars: Battlefront II

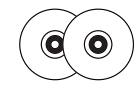
Oleg Khazhinsky's

PC | Xbox | PlayStation 2 | PSP | GameCube | GBA

game.exe

v01.126.2006

Дмитрий Мендрелюк
C&C Computer Publishing Ltd.
015835 ФАПМК



ЯНВАРСКИЙ

game.exe v01.126.2006

тема **Про пиф-паф**

издатель **C@C Computer Publishing Ltd.**

Про **пиф-паф**

шутер как стигмата: fps как самый зависимый от технологий жанр; похищение fps дизайнерами и сценаристами **шутер как предчувствие:** шутер и другие; экспериментальные шутеры **шутер как армагеддон:** шутер-кино, казуальный шутер; шутер-надежда

ИД «Компьютерра»



http://www.computerra.ru

Need For Speed: Most Wanted | Sid Meier's Civilization IV | Peter Jackson's King Kong | The Movies | Starship Troopers | Star Wars: Battlefront II

game.exe v01.126.2006

Masha Arimanova's

PC | Xbox | PlayStation 2 | PSP | GameCube | GBA

game.exe

ЯНВАРСКИЙ

v01.126.2006
Дмитрий Мендрелюк
C&C Computer Publishing Ltd.
015835 ФАПМК

тема Про пиф-паф



Про пиф-паф

шутер как стигмата: fps как самый зависимый от технологий жанр; похищение fps дизайнерами и сценаристами **шутер как предчувствие:** шутер и другие; экспериментальные шутеры **шутер как армагеддон:** шутер-кино, казуальный шутер; шутер-надежда

издатель C@C Computer Publishing Ltd.

ИД «Компьютерра»

4 601357 000109 01006

http://www.computerra.ru

Need For Speed: Most Wanted | Sid Meier's Civilization IV | Peter Jackson's King Kong | The Movies | Starship Troopers | Star Wars: Battlefront II



По оценкам аналитической группы компании ABBYY (которые, если вам интересно, совпадают с нашими субъективными ощущениями — хотя бы потому, что издательский дом «Компьютерра» вот уже тысячу лет пользуется только ABBYY-словарями), Lingvo 10 является СЛОВАРЕМ №1 В РОССИИ. Более 4 млн. 500 тыс. пользователей! Ну а предлагаемый вниманию 130 счастливчиков многоязычный комплект, за который в московской рознице просят рекомендованные 955 рублей, позволяет переводить с русского на пять языков: английский, немецкий, французский, итальянский, испанский и обратно.

ЛЬГОТНАЯ РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ МОСКВЫ

130 СЧАСТЛИВЧИКОВ, успевших ЛЬГОТНО подписаться на Последний Внегалактический ПЕРВЫМИ, получат в свое сверхполезное и приятнейшее пользование многоязычный электронный словарь ABBYY Lingvo 10! Разумеется, бесплатно, с первым подписным номером журнала. И это не говоря уже о том, что сам журнал обойдется им на 30-60 рублей дешевле среднестатистической московской уличной цены за комплект с DVD-диском!

1188

Стоимость льготной подписки на 12 месяцев **1188 рублей!**

130

Первые 130 подписавшихся получают в подарок электронный словарь **ABBYY Lingvo 10!**

50%

Подписавший **двоих** человек (кроме себя) получает подписку с **50-процентной скидкой!**

3

Доставка курьером в течение **трех дней** с момента выхода журнала!





КАРТОЧКА ПОДПИСЧИКА

☐ Я хочу подписаться на 12 номеров GAME.EXE с DVD-диском. Стоимость подписки 1188 руб.

☐ Я хочу подписаться на 12 номеров GAME.EXE с DVD-диском сам и подписать на 12 номеров GAME.EXE с DVD-диском еще двоих человек. Стоимость подписки 594 руб. (1 подписка со скидкой 50%) + 2376 руб. (2 подписки) = 2970 руб.

Ф.И.О.	Ф.И.О.	Ф.И.О.
Телефон(ы)	Телефон(ы)	Телефон(ы)
Индекс	Индекс	Индекс
Город	Город	Город
Улица	Улица	Улица
Дом / Корпус	Дом / Корпус	Дом / Корпус
Домофон / Квартира	Домофон / Квартира	Домофон / Квартира
Подпись	Подпись	Подпись

ИЗВЕЩЕНИЕ

ООО «ТК КомБиПресса»
получатель платежа

Расчетный счет **40702810200010005730**

в ОАО «Кредит-Москва» г. Москва
наименование банка

Корреспондентский счет **30101810700000000501**

ИНН 7704559292 **КПП 770401001**

БИК **044583501** (для юр. лиц) Код ОКПО (для юр. лиц)

Вид платежа		Дата	Сумма
Годовая подписка на журнал Game.EXE на себя	☐		**1188 руб.**
Годовая подписка на журнал Game.EXE на себя и 2 друзей	☐		**2970 руб.**

Ф.И.О. плательщика

Индекс Адрес

Кассир

Подпись плательщика

ООО «ТК КомБиПресса»
получатель платежа

Расчетный счет **40702810200010005730**

в ОАО «Кредит-Москва» г. Москва
наименование банка

Корреспондентский счет **30101810700000000501**

ИНН 7704559292 **КПП 770401001**

БИК **044583501** (для юр. лиц) Код ОКПО (для юр. лиц)

Вид платежа		Дата	Сумма
Годовая подписка на журнал Game.EXE на себя	☐		**1188 руб.**
Годовая подписка на журнал Game.EXE на себя и 2 друзей	☐		**2970 руб.**

Ф.И.О. плательщика

Индекс Адрес

Подпись плательщика

game.exe

ВАШИ ДЕЙСТВИЯ

В СЛУЧАЕ ОПЛАТЫ **ЧЕРЕЗ СБЕРБАНК**

1. Заполните КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА (см. на обороте) на себя или на себя и двоих друзей.
2. Заполните ИЗВЕЩЕНИЕ и КВИТАНЦИЮ (см. выше).
3. Оплатите в Сберегательном банке РФ подписку, отправив деньги на указанный в КВИТАНЦИИ расчетный счет.
4. Отправьте заполненную КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА и оплаченную КВИТАНЦИЮ по адресу: **115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8, ООО «КомБиПресса»** (с указанием на конверте — ПОДПИСКА НА «GAME.EXE») или по факсу **(095) 232-2165**.
5. Если вам не хочется ничего вырезать из журнала, вы можете заполнить электронные КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА и ИЗВЕЩЕНИЕ/КВИТАНЦИЮ, заглянув на веб-страницу **http://game.exe.su/subscription**

В СЛУЧАЕ ОПЛАТЫ **НАЛИЧНЫМИ**

1. Заполните КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА (см. на обороте) на себя или на себя и двоих друзей.
2. Позвоните по телефону **(095) 232-2165** в компанию «КомБиПресса» или напишите в нее по адресу **kpressa@computerra.ru** и договоритесь о времени и месте, по которому к вам подъедет наш курьер.
3. Встретившись с курьером, передайте ему заполненную КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА и деньги за подписку по форме строгой отчетности (будет доставлена курьером).

издание — **Game.EXE** с 8,5-гигабайтным DVD-диском

стоимость — 1 экз. в московской рознице **130–160 руб.**

стоимость — 1 экз. по льготной редакционной подписке **99 руб.**!

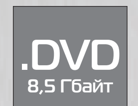
стоимость — 1 экз. по льготной редакционной подписке для человека, подписавшего 2 друзей, **49,50 руб.**!





ООО «КомБиПресса»
Телефон: (095) 232-2165
Факс: (095) 232-2165
E-mail: kpressa@computerra.ru
WWW: http://game.exe.su/subscription





Выделенное этим цветом есть на овеянном славой .EXE DVD!



Выделенное этим цветом есть на старых добрых .EXE CD!

составитель .EXE DVD
АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН



/ ИГРЫ

/ Экшены

- «Восточный фронт: Неизвестная война»
- Quake 4
- Shadowgrounds
- Starship Troopers NEW

/ Аркады

- 80 Days NEW
- The Three Musketeers
- Harry Potter and the Goblet of Fire
- The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe

/ Стратегии

- PSI: Syberian Conflict
- «Серп и молот»
- Sid Meier's Civilization 4

/ Квесты

- Scratches

/ Ролевые игры

- Silkroad Online

/ Гонки

- Need For Speed: Most Wanted
- Super Taxi Driver 2006
- ToCA Race Driver 3
- TrackMania Exteme
- TrackMania Original
- World Racing 2 NEW

/ Спорт

- Virtual Skipper 4
- Ski Racing 2006

/ SHAREWAREИГРЫ

/ Аркады

- Granny in Paradise
- Sketch Wars
- Super Mario Bros 2.5D
- Zirconia 2: Battle
- Baby Boom 2
- Bonbon Quest
- Cholo 1.2
- Flying Leo
- Ninja Loves Pirate
- Rest in Peace 1.07
- Santa Claus
- Shoot-n-Roll

/ Головоломки

- Arcade Lines Christmas Edition 1.76
- Fortune Tiles Gold
- Overkillix3D 1.5
- Serpengo
- Twisty Tracks

/ Ролевые игры

- Morning's Wrath

/ Симуляторы

- FlightGear 0.9.9

/ Спорт

- Tennis Elbow 2005

/ RETROИГРЫ

- Reunion
- Transport Tycoon Deluxe

/ FLASHИГРЫ

- Adrenaline Challenge
- Angel Killer
- Battlegrounds
- Clowns
- Forest Challenge 2
- Hungry Space
- I'm With Stupid
- Lightning Break
- Lone Faction
- Los Banditos of Love
- Magnetism
- Sinjids Battle Arena
- Streets of Fire Supernova 2035 DS
- Tobby
- Vertigo Sunrise IV: The Illygophobia Solution

/ ПАТЧИ

- Codename: Panzers, Phase Two v1.06
- Quake 4 v1.0.4

/ БОНУС

/ Ролики

- Call of Juavez
- SpellForce 2: Shadow Wars
- Prey
- Timeshift

/ Experimental Gameplay Project 2.0

Не пропустите колонку Николая Третьякова и обязательно см. папку Kolya в корневой директории диска!

/ The Movies Starmaker Toolkit 1.0 и лучшие фильмы, созданные при деятельном участии игры The Movies

Читайте рецензию Вениамина Шехтмана и см. папку Venya!

/ УТИЛИТЫ

/ Антивирус

- Kaspersky Anti-Virus Personal 5.0.325

/ Драйверы

- ATi Catalyst 5.11 под Windows 2K/XP
- nvidia ForceWare 81.95 WHQL 2K/XP

/ Интернет

- Avast! Home Edition 4.6.731
- McAfee AVERT Stinger 2.5.9
- FlashGet 1.71
- Opera 8.51
- ZoneAlarm Free 6.1.737

/ Мультимедиа

- Acoustica CD-DVD Label Maker 2.46
- Hero Video Converter 2.7.7
- BlindWrite 5.2.23
- K-Lite Codec Pack 2.61
- QuickTime Alternative 1.65
- Winamp 5 Full 5.112

/ Система

- DAEMON Tools 4.00
- Easy ScreenSaver Studio 3.6

/ Графика

- Paint.NET
- Rotor 3D Viewer 1.2
- FastStone Image Viewer 2.29

/ МУЗЫКА

- Ari Pulkkinen
  - / Competition entries
  - / I've got Some Balls 2
  - / Shadowgrounds*
  - / StarFight VI: Gatekeepers OST
- Creature Conflict: The Clan Wars (избранные треки)
- NESkimos
- OneUp Studios: Bound Together
- Project Majestic Mix: The Trance Album Limited Edition*

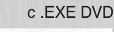
/ ОБОИ

24 The Game, Awaken, Death by Degrees, Dreamfall, Hitman: Blood Money, Jak X: Combat Racing, Morning's Wrath, «Перл-Харбор», Peter Jackson's King Kong, Phantasy Star Online, Prince of Persia: The Two Thrones, Pursuit Force, Resident Evil 4: Biohazard, Silkroad Online, SiN Episodes, Star Wars: Battlefront 2, Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse, The Movies, Virtual Skipper

/ АРХИВ

- Game.EXE #12'2005 (.pdf)

NEW Обновленное демо.
* На CD — избранные треки.

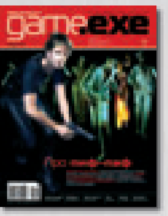




с .EXE CD



без .EXE-диска



/ faq

/ gorby-guide

5	shadow of the colossus	4,90
	sid meier's civilization 4	4,70
	the movies	4,70
	«периметр: завет императора»	4,45
	call of duty 2	4,40
	resident evil 4	4,40
	x3: reunion	4,20
	world racing 2	4,00
	the suffering: ties that bind	4,00
	ratchet: deadlocked	4,00
	shattered union	4,00
	gun	4,00
4	need for speed: most wanted	3,95
	vietcong 2	3,90
	«стальные монстры»	3,80
	«дипломатия»	3,80
	star wars: battlefront II	3,70
	peter jackson's king kong	3,50
	«восточный фронт: неизвестная война»	3,50
	the chronicles of narnia: the lion, the witch and the wardrobe	3,30
	starship troopers	3,25
3	land of the dead: road to fiddler's green	2,50
2	the matrix: path of neo	1,13
1	«корсары-3»	ВНЕ КОНКУРСА

FAQ v001.126.2006

Q Почему у вас такой маленький тираж?

A Ну, не такой уж и маленький: второй-третий (делим вместе с «СИ») по величине среди толпы отечественных изданий любимой тематики. Круче, причем на полпорядка, только «Игромания», которую за маркетингово-рекламные достижения впору представлять к медали (а вот за собственно журналистику, увы, надо бить смертным боем. Но все равно молодцы). Все прочие беспардонно лгут, показывая в выпускных данных «нестыдные», как им кажется, цифры (завышенные в два-пять раз), поэтому вам и кажется, что у нас «такой маленький тираж». Зачем они это делают? А бог их знает. Сначала, вероятно, верили, что, накинув три-четыре десятка тысяч, привлекут рекламодателей, что чистая иллюзия — наш сегмент вкусные рекламодатели в упор не видят; потом обуяла альхеновская застенчивость: дескать, скажем правду — что подумают в «1С», «Буке», «Акелле»? Да ничего не подумают — хотя бы потому, что там знают настоящие цифры и, вероятно, лишь посмеиваются над этими играми-во-взрослые-тиражи. А прочим — все равно, им важно другое: лишь бы пресса их обслуживала, лишь бы, приманенная рекламной копеечкой, сладко писала, закрыв на всё глаза. И она, к огромному сожалению, пишет. Строчит! Вместо чернил — патока, вместо совести — калькулятор и новенький бумажник, вместо профессионалов — игрецы из клуба «Контра рулит!». Но это лишь одна сторона проблемы. Другая лежит в экономической плоскости. Вы думаете, та же «Игромания» — при всей ее сервильности и косноязычной подростковой нежности ко всему любому — получает за свои почти 170 тысяч тиража настоящие рекламные деньги? Если бы. «Средняя» софтовая реклама стоит ровно столько, сколько уйдет на ее печать в типографии. И, что совсем уж смешно, ровно такие же деньги за рекламную полосу получает какой-нибудь YZ Newspaper с его почти 10-тысячным тиражом.
Поэтому откуда взяться тиражам? Почти все игровые журналы издаются отечественными (читай: бедными) издательствами, за рекламу получают копейки, в силу чего экономят буквально на всем: на полосности, на печати, на кадрах (вы знаете, почему игровые издания до сих считаются в профессиональной среде вторым сортом? Потому что их и без того уполовиненные штаты заполняются сплошь пионерами, не могущими связать и двух слов. Какое уж тут уважение), на командировках (как вы думаете, можно ли хорошо писать о по-настоящему интернациональной индустрии, не покидая Садового кольца?), на зарплатах-гонорарах — и, как следствие, на профессиональной совести. Вы полагаете, читатели этого не видят?
Впрочем, он, наш тираж, действительно никудышний. Всего два года назад у нас были полновесные трудовые 65 тысяч. А сегодня... Не будем кивать на прогрессирующую дебилизацию народонаселения, которое вовсе перестало читать (а нас надо читать, это наше, так сказать, ноу-хау, разглядыванием смазливых картинок в .EXE-случае не обойтись); это слишком черно-белое, а потому, наверное, неправильное объяснение. Причины подобной метаморфозы, конечно же, только в нас самих. В отсутствии у журнала рекламно-маркетинговой поддержки, в никаком распространении... Печально, но это так.
Короче говоря, давайте считать первый выпуск нашего FAQ'а (между прочим, он планировался стебным, искристым и многовопросным, а получился грустно-деловым. Ничего, возьмем свое в v002.127.2006!) объявлением о поисках журналом настоящих (ненастоящих у нас самих хватает) РЕКЛАМНЫХ МЕНЕДЖЕРОВ и более эффективных путей и вариантов распространения, особенно в т.н. РФ-регионах. Пишите на garry@computerra.ru.
Всего вам самого. До #002. Да-да, нынче начало весны переносится нами на февраль... ■

/ imprint

game.exe
ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ

В 1995-96 гг. выходил под заглавием «Магазин игрушек (Games Magazine)»

#001 (126)
ЯНВАРЬ 2006 ГОДА

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, дом 8
(8, 2nd Roschinsky proezd, Moscow, 115419, Russia)
Телефон: (7095) 232-2261, (7095) 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@computerra.ru

ИГОРЬ ИСУПОВ
Гл. редактор
garry@computerra.ru

ОЛЕГ ДМИТРИЕВ
Арт-директор
olegd@computerra.ru
Художественная разработка и оформление, макетирование, метранпажирование

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН
Заместитель гл. редактора
versh@computerra.ru
МАША АРИМАНОВА
Заместитель гл. редактора
masha@computerra.ru
ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ
oleg@computerra.ru
ФРАГ СИБИРСКИЙ
frag@computerra.ru
НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
klaas@computerra.ru

АШОТ АХВЕРДЯН
ashot@computerra.ru
ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ
dlaptev@computerra.ru
АЛЕКСАНДР КАНЫГИН
alex@computerra.ru
СЕРГЕЙ ДУМАКОВ
denbrough@computerra.ru
ВЕНИАМИН ШЕХТМАН
venya@computerra.ru
КОНСТАНТИН ИВАНОВ
Играние, тестирование, сочинение превью, рецензий, колонок, заметок, репортажей, эссе, обзоров, интервьюирование, перевод, ручной набор

СТАНИСЛАВ БУРНАШЕВ
Рисование (рубрика EXIT)

НАТАЛЬЯ ТАЗБАШ
Фотографирование
ntazbash@computerra.ru

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН
Составление и аннотирование дисков
alex@computerra.ru

КИРИЛЛ ЯКОБСОН
Программирование, сборка дисков, веб-поддержка
kir@computerra.ru

МИХАИЛ КАБАНОВ
Связи с зарубежной изд.-дев. общественностью
tolstiy@computerra.ru

ВАРВАРА КАЛМЫКОВА
Распространение и подписка (ООО «ТК КомБиПресса»)
varvara@computerra.ru
Телефон: (7095) 232-2165

ADVERT@COMPUTERRA.RU
Реклама... наверное

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати
Свидетельство о регистрации №015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

Редакция не имеет возможности рецензировать и возвращать не заказанные ею рукописи и иллюстрации, а также вступать в переписку.
Перепечатка опубликованных в журнале материалов или их фрагментов невозможна без письменного разрешения редакции. При этом ссылка на журнал обязательна.
Редакция не несет ответственности за содержание публикуемых рекламных материалов.

Подписано в печать 2 декабря 2005 года
ТИРАЖ: Тридцать две тысячи шестьсот экземпляров
ГАРНИТУРА шрифта основного текста: Helios

ИЗДАТЕЛЬ: C&C Computer Publishing Limited
Адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8
Телефон: (7095) 232-2261
Факс: (7095) 956-1938
Сайт: www.computerra.ru

ПЕЧАТЬ: ScanWeb Oy
Адрес: Korjalankatu 27, 45 130 Kouvola, Finland
Почтовый адрес: P.O.Box 116, Kouvola, Finland
Телефон: +358 5 884 040
Факс: +358 5 8840 430
Сайт: www.scanweb.fi





v01.126.2006
Дмитрий Мендрелюк
C&C Computer Publishing Ltd.
015835 ФАПМК
ЯНВАРСКИЙ

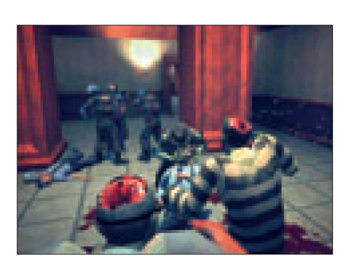
ведущий рубрики
АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

/ кухня вопроса

Вкусные хрустящие сладкие мозги

С изломом сезона не утихают медиа-ураганы. Странно: казалось бы, после волны общественного порицания игровой продукции (отдельное спасибо гг. Джо Либерману, Джеку Томпсону и Хиллари Клинтон) буря обязана устаканиться, затаиться вплоть до следующей порции «горячего кофе». Однако динамо-машины общественных организаций предусмотрительно не оборудованы тормозами.

Свежий доклад американской некоммерческой общественной организации National Institute on Media and the Family (www.mediafamily.org) заходится вдохновенной театральной истерикой: «Наши дети пьют мозги и едят человеческую плоть!!» Упс, F.E.A.R.



■ Несмышленые детишки не должны видеть зомби, выедающего тонзуры мирным жителям города. А вдруг они попробуют это в школе?.. Специалисты National Institute on Media and the Family предупреждают!

Не секрет, что социально-благотворительные общины требуют от новобранцев депозит в виде содержимого черепной коробки. Не удивительно, что некоммерческой организации не терпится поучаствовать в распределении (пусть чужих) кредитных линий. О чем бишь мы? Вышеупомянутый институт тщится потеснить позиции рейтингового комитета ESRB (www.esrb.org) и публикует собственные списки рекомендованных и богохульственных КИ-релизов. Об адекватности говорить не приходится. В числе ожидаемо проклятых названий присутствуют Far Cry, F.E.A.R., GTA: Liberty City, DOOM 3, Stubbs the Zombie in Rebel Without a Clue и некоторые другие. Им противопоставлены старательно зализанные Harry Potter and the Goblet of Fire, The Chronicles of Narnia, Sid Meier's Pirates! и Peter Jackson's King Kong. Гм! «Кинг-Конг» с его расчлененкой и переломленными хребтами?! «Пираты», где можно выжигать целые города?!.

Соображений несколько: а) в рейтинги попали только активно мозолящие глаз рекламой игры; б) с одной стороны интересные проекты, с другой бездарные — заблудшая овца Сида Мейера не в счет; в) для сколачивания капитала необязательно заниматься бизнесом, достаточно обладать властью. Любой властью. Иначе откуда индульгенция у «Кинг-Конга»?

Смешно и грустно. И не только нам. Тенденцию к негативному восприятию КИ подметил намедни скандально всплывший Уоррен Спектор.... ■

/ инакомыслие

Спектральный анализ

«Ветеран индустрии против Rockstar Games...», «Спектор поливает грязью создателей GTA...» Несочетаемые с имиджем нашего старинного знакомого заголовки недавно привлекли внимание новостного .EXE-отряда. И ты, Брут?..

Оказывается, мутную желтоватую волну спровоцировала неудачно сформулированная реплика Уоррена Спектора в закулисном интервью на Montreal Game Summit. Отвечая на вопрос о плодящихся, словно птичий грипп, законах против «агрессивных» КИ, Спектор небезосновательно посетовал на частичную в том вину самих девелоперов. «Почему гениальные люди из Rockstar тратят талант на увлекательную симуляцию противоправных действий, насилия и секса? Я действительно зол на них!» Не самый складный выбор слов, особенно вне контекста.

И впрямь. Передовым геймплей-решениям, каковым, безусловно, является сложнейший искусственный организм Grand Theft Auto, необязательно облекать себя в легкодоступную форму «симулятора убийств». Неужели времена фехтования изысканными колкостями из Monkey Island безвозвратно прошли?

Как показывает опыт Спектора, не вечно ничто, даже издательская традиция продавать игры в картонных коробках с тисненной золотом аннотацией. Основанная ровно год назад новая девелоперская команда Уоррена Спектора Junction Point Games (www.junctionpoint.com), судя по последним данным, будет распространять собственные игры через модный интернет-сервис Steam, принадлежащий, как и лицензированный движок для новой игры создателя Deus Ex и System Shock, компании Valve. Детали и даже название своего первого проекта выходец из славной Origin Systems пока не раскрывает. ■



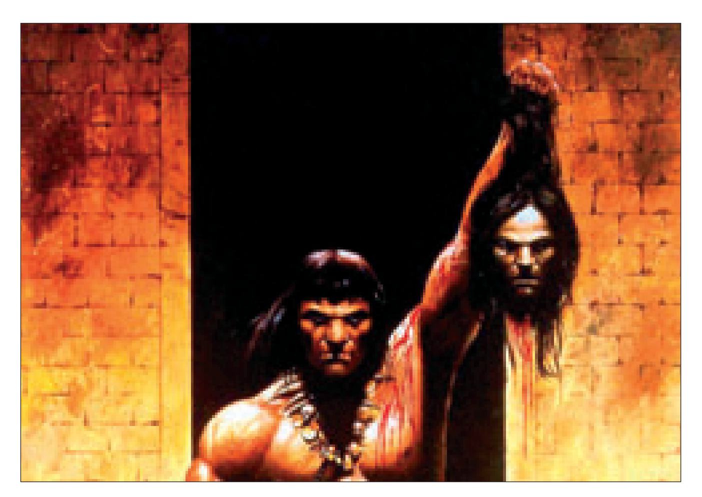
■ Гроза Rockstar и враг всего живого Уоррен Спектор дает девелоперам чуть больше недели, чтобы одуматься и не баловать. Затем — умгемахт.

/ любимцы отчизны

Ричард Гэрриотт станет девятым

Ну а зачинщик и вдохновитель той самой Origin Systems Ричард Гэрриотт избран членкорами The Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS; www.interactive.org) очередным кандидатом для закатывания в вековую девелоперскую тоску почета. Рядом с профилем Лорда Бритиша уже отдыхают Трип Хокинс, Питер Молинье, Ю Сузуки, Уилл Райт, Джонни Кармак, Хиронобу Сакагучи, Сид Мейер и Шигеру Миямото. И если в заслугу Гэрриотту ставится морально-этическая назидательность серии Ultima и влияние на жанр РПГ на годы вперед, то Трипу Хокинсу — всего-то честь основания в 1982 г. некоей Electronic Arts. Той самой, которая до сих пор пускает обильную вязкую слюну на активы Ubisoft Entertainment. ■

/ лицензия на убийство



■ Заказавшие еще немного «Конан»-лицензии боссы THQ ничуть не обеспокоены преследованием жестоких КИ. Напротив: удачно проведенную варваром декапитацию не принято скрывать от обывателя.

Пока смерть не разлучит нас

Новый виток традиционной лицензионной чехарды позволяет судить о ставках прочих издательских домов.

Activision не планирует расставаться с золотой паучьей жилой вплоть до 2017 года (разве не так называли НФ-боевики еще пару лет назад?). До тех пор пока актеру Тоби Магуайеру не надоест костюм Спайдермена, Activision намерена сопровождать его кинострадания КИ-контентом. Право же, делать нам невзыскательное еще в течение десяти лет — это сильно.

Ничуть не хуже чувствует себя THQ, (неэксклюзивный) собственник лицензии на производство игр по вселенной «Конан» Роберта Говарда. Игроделы не отстают от варварского бодибилдера вот уже двадцать два года, и даже неизменно неудовлетворительные результаты гейм-адаптаций ничуть не смущают правовладельцев. Они будут пробовать на прочность сердца и кошельки поклонников книги снова и снова.

Сходная участь, кажется, ожидает и адептов Волшебника Саймона, чья приключенческая эпопея угрожает быть пролонгированной ужасами только что объявленной четвертой части. Права на выпечку новой адвенчуры Simon the Sorcerer приобрела берлинская студия Silver Style, автор The Fall: Last Days of Gaia, Soldiers of Anarchy и Gorasul. Пресс-релиз прогревает сердца внимающих торжественной клятвой следовать этикету Monkey Island и первых двух частей Simon the Sorcerer, ни в коем случае не допускать пошлого экшена в адвенчурных покоях и, наконец, выпустить игру к третьему кварталу 2006 года. ■

/ лакомый кусок

Лучшая защита — приобретение

Ubisoft отчаянно бодрится. Председатель совета директоров компании Ив Жильмо еще раз подчеркнул немыслимость передачи в чужие жадные ручонки управления одним из крупнейших в мире и самым значительным издателем Франции. В качестве доказательства решимости противостоять иноземному блицкригу Жильмо объявил о желании присоединить к империи Ubi еще два или три небольших коллектива с товарооборотом, не превышающим ста млн. евро. Кроме того, Ubisoft уже взяла под крыло разработчиков консольной Time Splitters — компанию Free Radical Design. Стало быть, подготовка к дебютному показу Revolution-платформы на следующей E3 уже началась. С этим не спорят и радары наших коллег из редакции GameSpot, которые доложили о разработке секретной FPS в кузнях канадской ветви Ubi. ■

/ майн кампф

Порядок, ордер и прочий орднунг

Кстати, о фатерлянде. Немецким разработчикам КИ, следующим путями Rockstar, следует поторопиться. Вслед за активистами из США и Японии немецкие заединщики предлагают властям билль о ЗАПРЕТЕ КИ с элементами насилия. И хотя закон, если, конечно, его примут, вступит в силу лишь в марте-2008, девелоперы законно обеспокоены. Зная привычку местных властей к избыточному реагированию, несложно представить полное изгнание шутеров, стратегий, РПГ и прочих неспортивных жанров с магазинных полок заповедника бюргеров. Заверения гейм-дизайнеров о том, что «убивающих» игр не существует, а есть только «взрослые», во внимание не принимаются. Черт подери, лучше бы изгнали Уве Болла! ■

/ сердце тьмы



■ Кинорежиссер Уве Болл любит зверюшек и ненавидит людей. Его серийная мизантропия стоила жителям Земли многих выгоревших до срока нейронов.

Смотрите, он умывает руки!

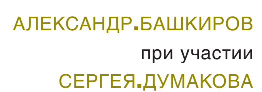
Точнее, отмывает. И не руки, а деньги. Редакционный коллектив окологолливудского сайта cinemablend.com выступил с забавной теорией заговора, объясняющей конвейерное количество сочинений, растущие бюджеты и доступ к звездным именам червоточины наших сердец, доктора Уве Болла. Журналист Стюарт Вуд подозревает доброго кинематографиста в банальном отмывании денег. Обвинение не ново, на том негласно живет добрая половина мелких студий. Согласно предположениям Вуда, Уве Болл пользуется лазейкой в налоговых законах Германии, и кассовый провал фильмов ему выгоден, ибо представители немецкого кинематографа обязаны платить налоги только с затрат на приносящие доход ленты. Но разве фильмы Болла имеют виды на окупаемость? Уве не оставит им и шанса... ■

Шутер как стигмата

Как мы перестали беспокоиться — и полюбили...

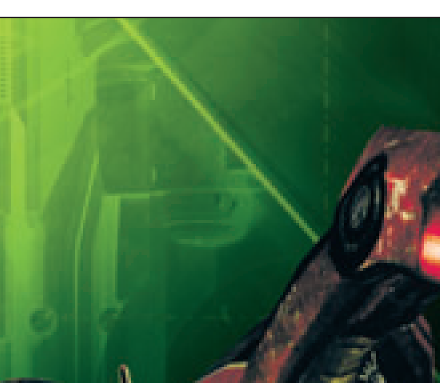
ПРО ПИФ-ПАФ невозможно писать от лица коллективного «мы». Двое могут одинаково любить «Цивилизацию» (чего в ней не любить-то?), но двое не могут одинаково любить DOOM 3. ПОЧЕМУ? На этот вопрос, каждый по-своему, и попробовали ответить ваши бравые икзи, перебирая свежие, классические, сюжетные, тактические, экспериментальные, отмененные и еще не вышедшие шутеры...




АЛЕКСАНДР.БАШКИРОВ
при участии
СЕРГЕЯ.ДУМАКОВА


САНЯ БАШКИРОВ, 24 года, любит Quake, System Shock, CyberMage, DOOM 3; не любит Half-Life 2, Thief, Serious Sam.


СЕРЕГА ДУМАКОВ, 24 года, любит DOOM (разумеется, фамилия обязывает!), Unreal Tournament, System Shock; не любит Duke Nukem 3D, Serious Sam, Thief.



Идешь. Обязательно идешь, потому что должен чувствовать. Тут ведь понимаете какое дело... Это же грубый жанр. Очень грубый. Самый грубый из всех. Цифровой эквивалент двумерной прямой, кратчайшего расстояния между двумя объектами. Продукт, созданный для адептов с почти полным отсутствием воображения. В этом жанре нет понятия веры, согласны?..

Герой из халата

К чему верить, когда ноги — это твои ноги, грудная клетка — твоя грудная клетка, а голова... да, собственно, и голова, похоже, твоя. В них не нужно верить. Их не нужно ни с чем сопоставлять — потому что их нет. Воображение? Уникальная человеческая способность наделять вещи чертами, им вовсе не присущими? К чему все это, право... Идеальный шутер — это шутер без рук. Помните Wolfenstein 3D? Вы — это вы. Делаете шаг вперед — именно вы, не скопище пикселей, не анимированная картинка, — и что-то в мозгах смещается. Только ведь ничего этого нет, нечему верить, нечего анализировать. Так почему же? Откуда эта серьезность? Сравнивать и оценивать, смеяться над несуразностью происходящего? Возможно. Но только потом. Потом, когда погаснет блеклый светодиод на корпусе, когда все это, в конце концов, закончится. И когда можно будет признаться себе: «Я там жил!». Нелепо! Взрослый же, черт возьми, дядька, просто так не одурачишь — а вот на тебе. Прямая; кратчайшее расстояние между двумя точками; отсутствие мыслительного напряжения, необходимого для самоидентификации. Ведь это может быть кто угодно, верно? И вовсе не обязательно, чтобы герой оказался поджарым блондином с рекламного плаката. Почему бы ему не быть похожим... ну, скажем, на меня? Бледного, худого, в выцветшем халате и дешевых корейских тапочках. Неужели я бы не смог?

А вот тут уже срабатывает механизм камнепада, когда один мелкий камешек, свалившийся с вершины, может привести к разрушительному катаклизму. Стоит довериться одной условности, как остальные достаются в нагрузку, это как с детьми, собаками и Арнольдом Шварценеггером: пока они на экране, зрителю можно втюхать что угодно. Игроку не нужна вера, чтобы вжиться в шкуру своего персонажа, поэтому весь ее неизрасходованный запас можно потратить на остальное. «Ты — это ты, — говорит игра, — а впереди — Монстры Из Ада! И они хотят всех, так сказать, убить. Или съесть. Мы еще не решили до конца. Веришь?» Верю. «А если их сделать... ну, шестиголовыми?» Верю. «Пятипалыми? Без ног? С пулеметом вместо головы?» Верю? Верю, черт побери. Так где, вы говорите, лежит шотган?..

Дело даже не в воображении. Принимая частное, ты вынужден принимать целое — опосредованное воспринимается тяжелее директированного. И вот ты идешь, обязательно идешь, потому что должен чувствовать, должен пребывать в постоянной уверенности, что сделал правильные выводы.

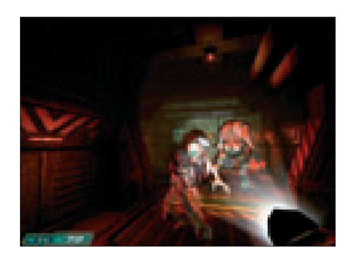
Линия нападения

Вид из глаз. В него упирается все. Это вам не вид в три четверти, не вид с высоты птичьего парашютирования, не вид из кокпита и даже не вид из-за плеча! Шутер — это жанр нападения, переднего края. Это жанр на острие атаки, он всегда идет впереди в процессе развития технологий отображения пространства. Шутер — разведчик, который видит первым и докладывает остальным; если квесты — сердце, стратегии — мозг, симуляторы — шея, а ролевые игры — позвоночник (они длинные), то шутер — это глаза. Если ты видишь что-то, ты можешь это убить. Если не видишь — не можешь. Все настолько просто.

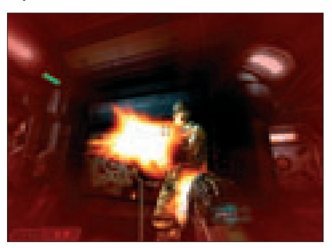
Шутер от первого лица до такой степени зависит от развития тех-

FPS (First Person Shooter; шутер от первого лица) — это Wolfenstein 3D (1992), Spear of Destiny (1992), DOOM (1993), Heretic: Shadow of the Serpent Riders (1994), DOOM 2: Hell of Earth (1994), Star Wars: Dark Forces (1995), Duke Nukem 3D (1996), Quake (1996), Hexen: Beyond Heretic (1996), Quake II (1997), Star Wars: Jedi Knight (1997), Hexen II (1997)…*

* Здесь и далее: Скар В. Вершинин. Малый словарь терминов FPS-языка. М.: Боля и Фазум, 2006, 666 с.



■ DOOM 3: Resurrection of Evil в бесконечной своей мудрости позволяет игроку примерно половину игры проводить в состоянии бессмертия, опережать время и разить боссов одним ударом кулака. Узаконенные чит-коды относят RoE к числу высокотехнологичных шутеров, которые играми быть даже не пытаются.



■ DOOM 3 сумел сделать стрельбу в упор в темных коридорах интересной. За это ему многое можно простить.

нологий, что развитие технологий начинает зависеть от развития шутеров. Вид из глаз, причем вид из глаз в условиях непрерывной и стремительно меняющейся батальной обстановки, причем вид из глаз морского пехотинца, снайпера или туннельной крысы, а не из глаз пилота гордо реющего в облаках самолетика, требует меньше всего ошибок, меньше всего условностей, меньше всего допущений (типа fog of war) и, одновременно, открывает самое широкое поле возможностей для применения передовых спецэффектов, будь то взрывы, блики на воде или восходящее солнце.

Шутер ближе всего к просмотру кино (ибо кино не предполагает наличия управляемого героя на экране) и дальше всего от традиционного, из восьмидесятых пошедшего представления о компьютерной игре (человечек, прыгающий по платформам, две ракетки, перекидывающиеся мячиком). Если, с техногенных позиций, в каком-то жанре и можно уже сегодня увидеть, на что будут похожи КИ через десять, двадцать лет хотя бы внешне (впрочем, увы, вероятно, и внутренне), то только в шутерах, только в FPS. Отсюда вытекают некоторые общеизвестные истины: железный отдел не слезает с шутеров при тестировании своих хитроумных приборов; производители видеокарт дружат с изготовителями высадок в Нормандии и десантирований на планету вавузелонцев, артистично озаглавленную Вавузелон; красивые шутеры ведут жизнь кинозвезд, а участь некрасивых ужасна настолько, что лишний раз о ней лучше не вспоминать. У шутеров больше всего удачных, хронологически членящих жизнь каждого мужчины на планете запусков (вы помните, когда вышла «Цивилизация» и что вы делали в тот далекий день? А когда вышел Quake?), но больше всего и фальстартов (Duke Nukem Forever, Prey).

Благодаря шутерам в лексикон каждого из нас вошел и стал понятен специфически-программистский термин «движок». Вас интересует факт существования движка в стратегиях? А в РПГ? Начинали ли вы с обсуждения движка дебаты о новом текстовом квесте? Только в шутерах технологические особенности становятся естественным продолжением геймплея (и, следовательно, геймплей — продолжением технологических особенностей), в шутерах надо искать мучительное равновесие между жизненно важным количеством кадров в секунду и эстетической насыщенностью картинки. В любом шутере кадросекунды можно поднять, пожертвовав текстурами, четкостью и глубиной прорисовки, разрешением... Но в шутерах, помимо многопользовательских, представляющих собой убогое развлечение для скотов и никакого отношения к искусству КИ не имеющих, так не делают. Ведь без эстетической насыщенности пропадет весь смысл шутера, смысл существования на волне прогресса. Когда ты добираешься до дзена производительности, до почти недостижимого с экономической точки зрения баланса «количество кадросекунд — затраты на видеокарту», вот тогда и только тогда ты на своей шкуре ощущаешь, какой путь прошла челове-

/ проклятие гиперактивности

Сюжетные шутеры



Сюжет появился в шутерах далеко не сразу, хотя сегодня он кажется их совершенно неотъемлемой чертой. Шутка ли, если даже Serious Sam 2 обзавелся отлично написанным, презабавнейшим сторилайном! Но чтобы увидеть картину целиком, давайте сперва сунем нос в прошлое.

БЕСКОНЕЧНО РАСШИРЯЮЩИЕСЯ КЛОНЫ

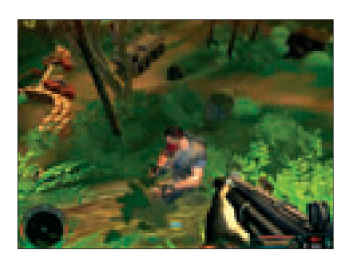
Говоря об эволюции шутеров, невозможно не говорить об id Software. Не только потому, что с этой компании началась эволюция шутеров, но и потому, что на ней же она и закончилась. Большой взрыв бывает только один, и он не так уж долго длится. Отныне вселенная обречена бороздить собственное пространство ошметками. Wolfenstein 3D открыл тему, а DOOM фактически полностью сформировал современный шутерный геймплей. А дальше... всё! Как ни страшно это выглядит, но геймплей шутеров родился и полностью окаменел уже в DOOM, не случайно сам термин FPS далеко не сразу сменил первоначальное «Дум-клон». Некоторое время иллюзию развития давал технический прогресс. Quake подарил жанру третье измерение. Пробегитесь еще раз на досуге по картам Q1 и оцените фантастическое количество идей, которые можно назвать инновационными даже по сегодняшним меркам: дизайн всей игры — один удивительный полет фантазии, рожденный возможностью впервые сбросить путы 2.5D. Но геймплей по сути тот же. Сколько раз можно продать одну и ту же игру? Дайте цветное освещение, подарите противникам чуточку ума, выключите свет, делайте что угодно — ведь этот «Дум-клон» мы уже покупали.

ОТКРЫВАЯ ЯЩИК ПАНДОРЫ

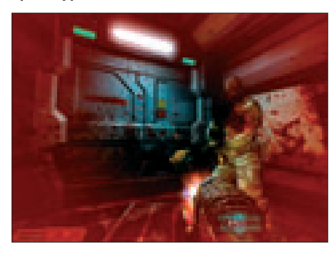
Скрещивать этот жанр с любым другим можно, но в наше время все знают, что, если делать две игры по цене одной, это будут две плохие игры. Хотя скрещивали: с РПГ, со стратегиями, да хоть с космическими симуляторами. Среди этих плодов человеческих амбиций случилась пара шедевров, но обильных всходов поля не дали. Жизнеспособным оказался другой гибрид DOOM-клона, и не с каким-нибудь КИ-жанром, а с кино.

День выхода Half-Life вполне можно считать днем похорон жанра FPS. Мы смотрели, как на экране происходило неожиданное, мы были марионеточными участниками невероятной (по меркам КИ) интриги, мы считали, что Его Величество Сюжет сможет заставить жанр FPS играть новыми красками, но это уже были цветы на его могиле. Передвигать камеру в мире неинтерактивного кино оказалось интересней, чем отстреливать монстров.

В идеальном мире можно было бы делать игры с отличным сюжетом и выверенным геймплеем. Но давайте предельно упростим ситуацию: есть 100% бюджета и два ползунка, «сюжет» и «геймплей». Что делать? 20% первому и 80% второму? 50 на 50? 90 на 10? Консольные игры традиционно отдают предпочтение сюжету. Чаще всего, сколь бы ни был прост или даже убог сам геймплей, игра обладает длинными и чрезвычайно зрелищными роликами. В противовес этому, КИ довольно долго сопротивлялись перетягиванию одеяла на сюжетную сторону, но рынок все-таки заставил. Рынок. То есть мы с вами. Те самые мы, что на словах ревностно



■ Именно Far Cry научил нас, что поле зрения — все. У кого есть линия огня, тот выживет. Десятки шутеров хвалятся интеллектом своих монстров — но кому нужен этот интеллект в узких коридорах? Не выходить на выстрел? Но у игрока просто нет иных вариантов маневра, кроме ура-атаки...



■ Отползти в бок и засадить по коленям в DOOM 3 — святое дело. Но вы заметили, что перед этим монстра хорошо бы выманить на светлое место? А прежде вы выманивали кого-нибудь на светлое место?

ческая цивилизация со времен абака и зачем она его прошла. Ты словно киборг с полной аугментаций башкой, ты, лично, — венец творения, технобог и лучшее проявление современности.

Лицом к коробке

Производство шутеров — история компромиссов между текущим уровнем развития процессоров и видеокарт, тем движком, который, с учетом текущих технологий и легкого предугадывания грядущих, можно соорудить в кратчайшие сроки, и, главное, тем геймплеем, который из качеств движка будет самым естественным образом вытекать.

Если вспомнить знаменитые шутеры-первопроходцы, шутеры первого поколения, шутеры, которые одновременно двигали прогресс и старались по мере сил быть игрой (от Wolfenstein 3D и Quake до Far Cry и DOOM 3), легко убедиться, что геймплей там в высшей степени интегрирован с движком. В эти шутеры играют так, поэтому они так выглядят: трехмерные или нет, узкие или просторные, на суше или на море, под открытым небом или под бетонным потолком... Условия игры подчиняются картинке — это справедливо в любом другом жанре, но в FPS это не вызывает ни малейшего удивления. Одни движки более универсальны (из Unreal и Quake сделаны миллионы игр), другие менее: как доказывает Quake 4, на движке DOOM 3 можно соорудить ровно один приличный шутер, и этот шутер — DOOM 3. Far Cry родился из возможности отобразить тропический остров с пальмочками и сверкающей водой. Запустите на этот остров несколько мужчин с автоматами. Как ни крути, получится Far Cry.

Все первопроходцы были коммерчески успешными шутерами, но не все коммерчески успешные шутеры были первопроходцами. Дизайн просачивался в шутеры исподволь, в виде гения Ромеро, в виде карт Левелорда и Клиффи Би, в виде декоративных галереек в обувных коробках (это называется «архитектура») и экономичных, хорошо продуманных карт, в виде освещения, наконец. Нужен ли был дизайн шутерам, не является ли его появление началом падения жанра — это другой вопрос.

В DOOM 3 применена самая простая и радикальная форма дизайна, до которой, вероятно, могли додуматься лишь доведенные до отчаяния программисты: игроку погасили свет. Сразу стало страшно, сразу появился геймплей (а как еще сделать интересным расстрел двух-трех безмозглых монстров в тесных комнатушках?), заодно замаскировали архитектурные недостатки (главный недостаток заключается в том, что в DOOM 3 нет никакой архитектуры) и даже некоторые, гм, особенности движка. Этот движок не дружит с большими залами (начисто лишенный как освещения, так и деталей зал Resurrection of Evil это очень наглядно доказывает), да и на современных ПК... Дизайнеры всячески старались усложнить шутер, избежать эффекта приставленной к лицу игрока коробки с живой крысой (к каковому эффекту разработчики шутеров упоенно стремились со времен id Software), сотворить нечто высокохудожественное... В Quake 4 свету блюдут чистоту и отточенность геймплея, баланс и еще бог знает что, а на деле голосуют кошельком за броское сюжетопожирание.

/ проклятие гиперактивности

И это нормально. Хотите игру со 100-процентным геймплеем и только им? Пожалуйста — запускайте свой DOOM, тем более что сегодня он пойдет на любой электробритве.

А окончательно скрыла своей цветастой порослью жанровую могилу легендарная высадка на Омаха-бич. С этого момента Сюжет стал главной и довлеющей чертой того жанра, что мы по инерции зовем шутерами.

ИСТОРИЯ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

Аббревиатуру FPS можно не менять — просто сегодня это First Person Story. История эта может принимать одно из двух обличий: сюжета в его кинематографическом смысле или же постоянной смены контрастных ситуаций, своего рода мини-игр, где от игрока требуется последовательность очевидных действий, желательно все время разных, которые могут и не иметь никакого отношения к стрельбе как таковой. Так, свежий Vietcong 2 балует нас ремейком утра в Сайгоне из хрестоматийной киноленты Копполы, с последующим погружением в атмосферу конопляного вьетнамского борделя для американских солдат, поездкой в часть, разговорами с сослуживцами и начальством, всё, вплоть до светских раутов. Добавьте персонажу несколько характеристик, и это будет РПГ. Если повесить на вход в мэрию замок, выйдет квест. Но нам дают пистолет, и игра превращается в шутер. И при этом становится менее интересной!

История — это не обязательно сюжетный нарратив. В случае с Call of Duty 2 это просто быстрая смена контрастирующих ситуаций. Сесть за пулемет и оприходовать, кажется, сотню врагов, бегущих на нас с воплями и улюлюканьем. Взять бинокль и наводить артиллерию на стоящие в поле вражеские танки. Самому сесть в «Шерман» на пару минут. Принять участие в многолюдной ружейной перестрелке пред фасадом здания, из окон которого мерно вылазит противник...

О каждом из вышеперечисленных событий можно сказать следующее: полноценной игры из этого эпизода не сделать, но пробежать один раз — очень даже весело. Вдумайтесь, фактически это идеология. Развлечение для людей, которые не могут сосредоточиться на чем-то одном, которым интересно не столько играть, сколько пробовать. Для нас с вами. И ведь головой понимаешь, что жуткая жвачка, а отложить почти нереально, пока не пройдешь до самого что ни на есть конца.

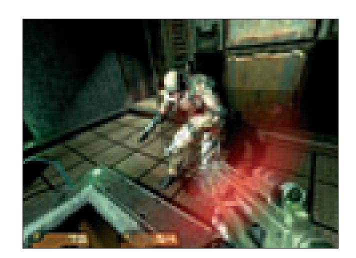
И вот именно это и есть сюжет с точки зрения КИ-шутеров, не случайно наш любимец Марк Лейдлоу, штатный писатель Valve, полноценно участвует в создании игр в том числе и в данном аспекте.

Мало того, фактический диктат идеи сюжетного разнообразия однозначно препятствует развитию шутеростроителями какой-то одной — центральной — идеи. Снайперам не повезло: «их» игра появилась только сейчас, и проект Sniper Elite, и без того не страдавший избытком бюджета, вынужден еще устраивать игровые сюжетосюрпризы. Уже в самом начале действа, когда мы не успели уложить даже десятка врагов, нам под нос внезапно выкатывают скриптовый танк, и мы вынуждены в упор расстреливать вылезающих из люка фашистов. Из автомата. Играя за снайпера. Постоянно отвлекаясь на подобные милые глупости, игра лишь многократно усложняет воплощение первоначальной идеи. И в данном случае отличная задумка оказалась напрочь загубленной реализацией вполнакала.

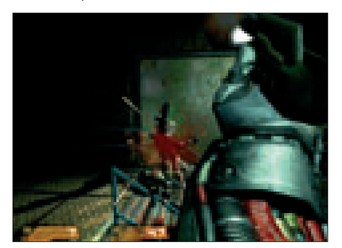
Только представьте себе, во что превратился бы Thief, если бы первая игра серии делалась сегодня! Расстрел сотни стражников из установленных на крепостной стене стационарных автоматических арбалетов? Скачки по пересеченной местности на гигантских пауках?

Вот основная коллизия: что мы на самом деле хотим — поверхностного разнообразия или тщательно разработанного однообразия? Нет, мы не слепые, мы отлично видели всю несостоятельность шутерного (а другого там нет) геймплея Half-Life 2. Но ведь это еще и зверски интересное интерактивное кино, которое нашим многоопытным коллективом было короновано Игрой Года. Получается, мы свой выбор сделали?..

АШОТ.АХВЕРДЯН



■ Quake 4. Несомненное дизайнерское мастерство создателей (посмотрите на эти рифленые стены! а сколько тут сортов освещения!) разбивается об их столь же несомненную безыдейность («у Строггов нет фантазии!» И это повод собирать уровни из одинаковых проштампованных ящиков?!). Но не в этом дело.



■ Quake 4 старается выглядить, как DOOM 3 (выбирать, гм, не приходится), и при этом не быть «Думом». Получается плохо.

и тьме предназначена уже иная роль, не бальзамирующая, декоративная. Потому что в Raven окопались люди, помешанные на дизайне, и даже в Quake 2 была архитектура (из шляпных картонок. Зато какая!). Это иное направление развития FPS, шутеры второго поколения, шутеры, не стремящиеся делать два дела (прогресс и геймплей) одновременно. Они всего лишь стараются быть хорошими шутерами. Соскочив с бритвенного острия прогресса, шутеры разом теряют львиную долю своей привлекательности (Quake 4, даром что требует 512 Мбайт памяти на видеокарте, эстетически не работает), из Бегущих становятся репликантами, это стремятся компенсировать ненужным оружием, ненужными архитектурными чудесами (которым никогда не достичь величия чудес технологических), ненужными аркадными вставками... И, господи боже, вслед за дизайном в шутер стучится сюжет!

«Мы бежим на них» долго и успешно заменяло шутерам любые сюжетные потуги. Более того, даже такая интеллектуальная нагрузка оказывалась непосильной для большинства пользователей: в ослепительной вспышке низкобюджетного Serious Sam родился поджанр аркадного шутера — «они бегут на нас»! Но появились System Shock (1994), Half-Life (1998), Daikatana (2000), Thief (1998). Под буквами FPS нынче разумеется далеко не то, что раньше, вопиющая безыдейная стигматичность развеяна умелыми пиар-кампаниями. Это шутеры с немыслимым числом лишних элементов, шутеры озабоченные не столько проблемами собственной внешности, сколько вопросами ума и интересности (как будто красивый шутер обязан быть умным и интересным! Ха!), шутеры, в отношении которых говорить о чистоте жанра, о корнях, о первобытных инстинктах, в общем-то, бессмысленно. Thief, в частности, объяснил нам, что директива «не стрелять!» — краеугольный камень выживания. Как же так? И многие из них — первоклассные, умопомрачительные, гораздо лучшие игры, нежели DOOM или Quake (не говоря уж об Unreal), но...

Они уходят в историю незамеченными. Их создатели богатеют, но не обретают легендарного статуса. Чаще, впрочем, они даже не богатеют. Помните ли вы, что System Shock вышел на свет божий в тот же год, что и DOOM 2?.. ■

/ движение — всё

Стрейф, сло-мо и немного стриптиза



За особый шутерный feel со времен DOOM в немалой степени отвечает движение. И хотя человеческая двигательная активность довольно дискретна (шаг, другой, остановиться, покряхтеть, присесть на лавочку), радость движения заключается в периодах чистой непрерывности — беспредельной, стремительной, могучей. В DOOM опытный (тогда еще — просто наловчившийся) игрок умел их растягивать почти до бесконечности. Знание уровней не позор. Оно рождало красоту: ни одного лишнего движения в намертво склеенной, отрепетированной последовательности, как у танцовщицы или фехтовальщика. Ни одного ненужного поворота, ни одного бесполезного стрейфа, ни одного беспричинного ускорения. Свежие мастера убегали от импомвских файерболов и сворачивали за угол, чтобы повернуться и выстрелить, когда обезьяноподобная (как в то время казалось) тварь выйдет на перекресток коридоров.

Анджей Бартковяк, снявший кино DOOM (которое, математическим законам вопреки, за первую неделю проката ухитрилось упасть в кассовых сборах на 120%) и даже пристроивший в сюжет читкоды (можно ходить через стены, если это наностены!), сильно поднимает свой фильм, когда дает вид из глаз — с этим постоянным, неутомимым движением, с «резиновым» стрейфом, без фиксации стационарных позиций. После DOOM в шутерах появились шаги, дававшие излишнюю неуверенность и сбивавшие прицел; конечно, ноги у протагониста должны быть, но если у современных фотоаппаратов есть система компенсации дрожи рук и прочих колебаний, почему ее не может быть у супероружия будущего?

Движение замедлялось и искажалось в slo-mo, в воздушных следах от пуль, тормозилось в ползании на карачках и по-пластунски, застаивалось в сидении в засаде на манер гигантской саламандры триасового периода. Победа энтропии черной.

Восстанавливающееся защитное поле, силовой щит как вторичный режим основного оружия или отрастающая самопроизвольно броня — движение в направлении правильного движения. Потому что когда игрок (вместе с протагонистом) останавливается, он начинает думать обычными частями мозга, задается вопросами, от которых и убежал на неопределенное время в шутер. Помяните наше слово, в недалеком будущем DOOM Waltz (или FPS Waltz) превратится в демонстрируемое с подмостков искусство. Исполнители и исполнительницы будут отрабатывать сложные последовательности движений, сплавленные воедино, как мастера айкидо, одновременно выделывая с шотганом фокусы почище тех, которыми развлекают публику королевские гвардейцы при смене караула. И менее судорожно. Критерий мастерства — чтобы оружие большую часть времени (свободную от фокусов) плыло на одном уроне над поверхностью, вне зависимости от того, как перекатывается и скачет игрок (простите, исполнитель). Если из этого сделают стриптиз, мы не виноваты.

Как сочетать плавность, непрерывность движения с разнообразием поз и перемещений? Акробатические комбо, которыми особо славны женские экшен-персонажи, все же дискретны. На вертикальных лестницах даже в высокотехнологичных шутерах чувствуешь себя не дискретно (скользим!), зато неловко. Конечно, есть ограничение: кто может ползать по стенам? В Descent (1995, Interplay) в трех измерениях и как минимум в шести основных направлениях по туннелям и штрекам плыл мини-истребитель. В Aliens vs Predator (1999, EA) Чужие могли свободно забегать на потолок и стены, чтобы делать «му вам на воротник». В то же время специфика зрения Чужого не очень-то располагала к игре за него, все предпочитали Морпеха или могучего Хищника. В конце 1990-х на новостных лентах промелькнул и стерся из памяти ввиду своей быстрой отмены шутер про наполовину (до пояса) поглощенного зеленой инопланетной слизью Плохого Копа; для полуслизня стены и потолок не были бы препятствием или чем-то наверху (something above), а домом родным.

Так почему хищным пастям с щупальцами можно висеть вниз головой, а протагонисту — нет? Только не говорите про супергероев в трико, которые сидят под потолком часами, расставив ноги. Нужно двигаться. Скользить.

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ



Шутер в преломлениях

Как мы искали FPS — и находили...

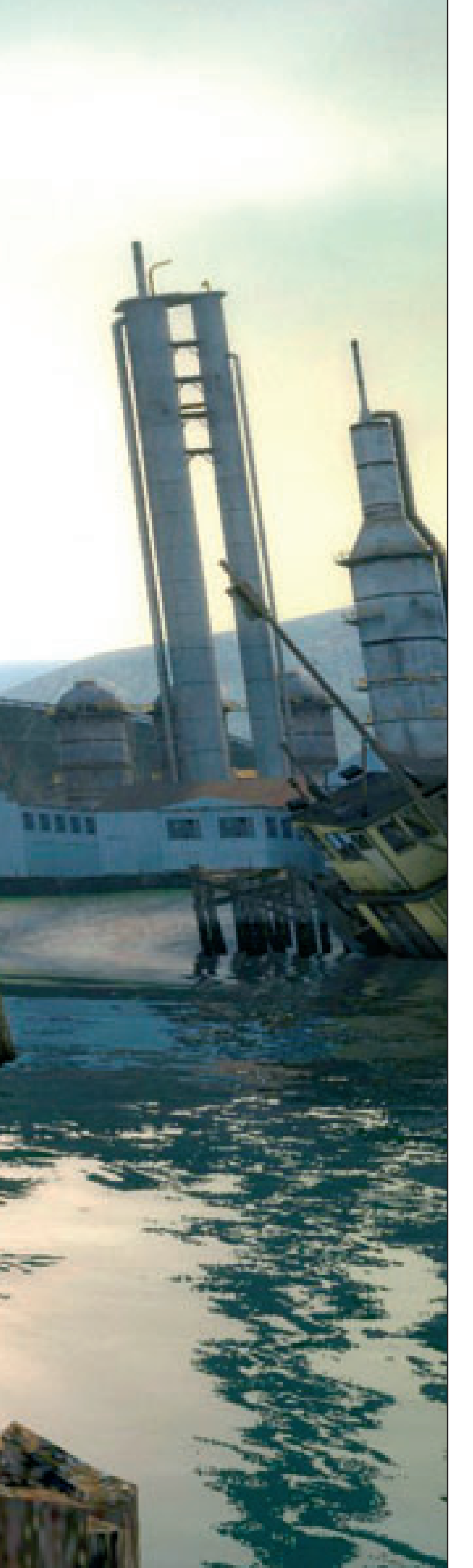
НИКОЛАЙ.ТРЕЬЯКОВ,
МАША.АРИМАНОВА



КОЛЯ ТРЕТЬЯКОВ, 28 лет, любит DOOM 2, DOOM 3 и вообще футуристические шутеры; не любит шутеры про Вторую мировую, черт бы ее попрал.



МАША АРИМАНОВА, любит Clive Barker's Undying, System Shock, Half-Life 1 и 2, DOOM 3, Trespasser; не любит DOOM 1 и 2, Duke Nukem 3D и Duke Nukem Forever.



«2080 год. По неизвестным причинам жители колонии на Альфе Центавра поголовно превратились в кровососущих зомби. Задача лейтенанта Элен Риппер — найти причины и преодолеть инфестацию...»

Стереотипы

Шутер на основе «Цивилизации»? Почему бы и нет! Даже если просто продолжить тенденции Civ IV (и прочих стратегий), то уже в пятой или, в крайнем случае, шестой «Цивилизации» во время схватки базучников с «Абрамсом» можно будет придвинуть камеру совсем близко и взять управление на себя. Исход войны будет решать не число, а умение (стрелять из укрытия и т.д.). А помните все эти споры по поводу того, может ли колесница победить линкор и на что способен воин с мечом против БМП? «Ну, если он сумеет запрыгнуть на броню и открыть люк...» — презрительно цедили стратеги. Сумеет, и уже скоро. И не забудьте о прогулках императора по улицам столицы вместо отнятого у нас city view (нет, ЭТОГО приближения нам мало). Шутерам трудно удержаться от того, чтобы превратиться в кинофильм; стратегиям — от того, чтобы превратиться в шутеры.

И если бы только стратегиям. FPS существует не в вакууме, это не такой нишевый жанр, как, скажем, пошаговые варгеймы, текстовые квесты или РПГ по классическим правилам AD&D второй редакции. Не зря же, к примеру, на сайте Just Adventure+ тиснули восторженную рецензию на DOOM 3? Не зря. Шутер демократичен, он никого не судит и прощает всех — в него играют даже те самые «старики, дети и домохозяйки», что, по Рэнди Слугански, составляют целевую аудиторию квестов.

Одни — допустим, предпочитающие адвенчуры девушки — играют в шутеры чуть хуже и медленнее (между прочим, сексистский стереотип), другие — допустим, толстые мальчишки, асы джойстика и геймпада, — чуть лучше и быстрее, но для этого и существуют уровни сложности, верно? Немаловажно, что в FPS вместе со всеми играют именитые разработчики, не исключая, вероятно, Джордана Мехнера, Сида Мейера и братьев Голлопов. И, без всяких «вероятно», в FPS играют молодые голодные, никому не известные девелоперы, у которых свежих идей нет и в помине (не из бесконечной же игры в FPS им взяться!), у них, собственно, и фантазии никакой нет... Зато они твердо уверены, что преуспевшая в одном отдельно взятом жанре игровая среда или, простите за выражение, «сеттинг», — именно то окружение, в котором стоит растить их первый, но все-таки гениальный шутер.

Фанфик по лицензии — уже не фанфик? Шутеры контачат с иными жанрами по разными поводам: дизайнерское прозрение иногда трудно отличить от желания заработать на ультрапопулярном франчайзе, а желание это, с легкой руки третьестороннего разработчика, зачастую вырождается в откровенный маразм...

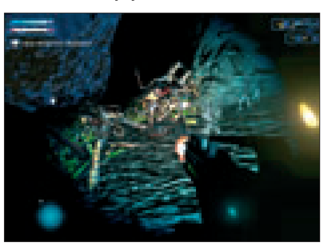
BFG — биг факинг ган, иногда Bio Force Gun (DOOM). Ультимативное ОМП, объект игроцкого вожделения и (как правило) источник разочарования. Порождение подавленных переживаний гейм-дизайнера (см), BFG отстегивается к занавесу, обладает чудовищно уродливым дизайном и безвкусной манифестацией выстрела.

За пригоршню тибериума

В своей идейной основе шутеры («Kill! Kill! Kill!») и стратегии («Exterminate!!!») едины; однако конвергенции, или хотя бы наведению мостов, мешали технические трудности, связанные с различием между видом из глаз и видом с орбиты. Впрочем, некоторые дизайнеры еще в прошлом веке умели обходить или сглаживать противоречия. Многие делали шутеры на основе стратегий. Отдавая дань (уважения, наверное) трезвому расчету Westwood на популярность своей RTS-серии, нужно признать, что душой Command & Conquer: Renegade (2002) было замечательное потакание чаяниям игроков. Все, кто кусал тибериум жвалами харвестеров на курящихся чуйских полях Tiberian Sun (да и первой части, a posteriori обозванной Tiberian



■ По непонятным причинам разработчики Starship Troopers подталкивают нас к эксплуатации неспособности багов вскарабкаться по пандусу. В фильме они ловко перегибались над оградами и протыкали человеков заостренными конечностями. В игре — постоянно пробуют бесхитростный лобовой, типа, укус.



■ Starship Troopers — настоящая засада для дизайнеров. Багам (то есть, во избежание двоесмыслия, псевдоарахнидам), согласно Верхувену и Хайнлайну, должно быть несть числа: многоногим, проворным, с панцирями сложной формы. И их таки много. В результате чего у жукеров нет положенной им хищной грации и разнообразия движений. Не бойня в заполненной багами яме, а шведский стол.

Dawn), проникались борьбой Global Defence Initiative и Brotherhood of NOD под действием межмиссионных видеороликов. Эмоционально запаленные мышекликеры обводили танки Mammoth рамкой и посылали стадо бомбить NOD'овскую базу — но мечтали сесть, завести, рулить и давить самолично, от первого лица. Заглянуть в лицо постылого врага (забранное очковой маской). При условии, чтобы все было настоящее — и реактивные вертолеты Orca, и огнеметные танки (и чтоб были раскрашены в правильные красный и черный цвета).

Игроки в C&C: Renegade даже радовались, что противники ведут себя, как настоящие RTS-юниты: прямолинейно и бесстрашно прут на контролируемого пользователем спецбойца. Они были счастливы узнать, что невидимый глазу в RTS саботаж вражеских зданий заключается в минировании главного контрольного терминала после отстрела техперсонала — всех этих типов в белых халатах, которые в стратегии возникали на месте уничтоженных зданий с жалкими пистолетиками-пукалками.

Но Renegade был целиком и полностью выразительным средством, путешествием по миру RTS — и при этом нормальным, обычным FPS; зеленые рамки вокруг попавших в прицел врагов и лайфбары не в счет. А седлать танки или попадать под заскриптованные обстрелы тяжелых орудий игрокам было не внове. В мультиплейере, в отличие от кампании, были попытки выйти за пределы FPS-существования: заказываемые с пультов в зданиях базы апгрейды и много-много диверсий (взорванные бараки) оставляли противника без пехоты. Но строительством игрок не занимался, харвестеры были автоматические, и C&C: Renegade только подобрался к слиянию жанров.

Шутер на флагмане

Шутером среди космических стратегий была древняя Battlezone (1998, Activision). На поверхности небесных тел Солнечной системы (Марсе, лунах Юпитера) игрок отстаивал базу, управлял техникой по своему выбору, добывал и собирал в виде лома биометалл — и все это от первого лица. Не забывая время от времени стрейфиться и пользоваться винтовкой. RTS-вид («со спутника») был намеренно сделан функциональным, но антизрелищным. Игра, обратите внимание, по ничьим мотивам. Зато с конспирологическим (ах, 90-е... ах, X-Files...) сюжетом.

По мотивам должны, конечно, делать композиторы самих мотивов. Увы, X-COM: Enforcer (2001, Hasbro) была сделана не-Голлопами из MicroProse. Казалось бы, FPS-адаптация squad combat'а должна была пройти на ура — в оригинальном X-COM было столько-много вкусного оружия, столько-много четко вырисованных во всех подробностях и много лет ненавидимых вражин, — но вместо подразделения борцов с пришельцами солировал дуроломный робот, а из Сектоидов вываливались очень «пакмановские» (ам-ам!) data points. С какой-то стати Enforcer был сделан аркадным TPS (third person shooter). Были и уступки славному прошлому (а скорее имени): данные из пришельцев выменивались на апгрейды оружия и оснастку робота между миссиями, а еще занимавшийся

/ об утраченном искусстве survival'а

Экспериментальные шутеры

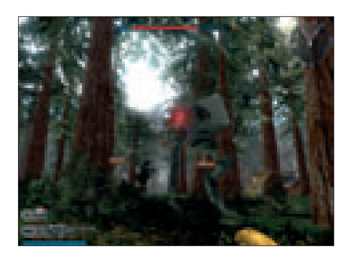
Вы никогда не задумывались, из чего же, из чего же, из чего же сделаны шутер-морпехи? Из однородной желейной массы, вбирающей в себя аптечки? Или они тают, как свечки, на соответствующее количество процентов здоровья? Откуда растут руки, сжимающие пулемет? Доктор Баширов предупреждает: игроки в Quake 4 или Starship Troopers могут спасовать в полевых условиях и не смочь защитить Землю от инопланетных щупальцев. Мы, остальные работники 18-го отдела, присоединяемся: девять из десяти российских домохозяек не видят разницы между гигантским тараканом и фейсхаггером-facehagger'ом. Они, мол, оба двигаются, и обоих, дескать, можно убить. Угу-гу.



ВОДЯТСЯ ТИГРЫ

Какой шутер учит разжигать костер, обтесывать кремень, выслеживать, простите, хавчик (а также убивать, свежевать его и готовить под соусом тар-тар)? Чем сражаться, когда кончатся патроны, и из чего сделать копье? (И не говорите про эти перегревающиеся бластеры на солнечных батареях — это введение юных игроков в заблуждение и задешево купленный баланс!) Как оказывать первую помощь? Все эти стонущие и раскачивающиеся из стороны в сторону marauder'ы-пехотинцы из ST с кишками наружу, сидящие вдоль да по уровню, — кто о них позаботится? Что делают полевые медики с рядовыми — меняют наномасло? Как ни вытягивай шею, нет ясности. А кто научит, кто подскажет? В наше время не осталось survival-игр, кроме адаптаций зомби-фликов, обеспечивающих только вводную: «Никому не давай себя кусать в шею, за сигарами в темный угол не нагибайся; если все-таки укусят — застрелись или попроси товарища». «Застрелись»? — это как? Что за подталкивание к выбору легких решений?! Лечиться надо. Но полновесные survival shooters в наше время редкость.

В незапамятные 1990-е (в 1994 г.) была такая игра с чуднЫм названием Robinson's Requiem, сделанная французами из Silmarils (а в 1996 г. — сиквел, Deus, их же). Принудительное освоение далекой планеты (галлы, начиная с Франсиса Карсака, не мыслят их без кентавровидных аборигенов) лишь повод. Приказано выжить. Дряблое белое тело, про которое так убедительно писал Мишель Турнье, выставлено под удары стихий. Вы помните, как в РПГ-классикеланью скакали в храм лечиться от отравы? А в RR было около сотни болезненных, неправильных, изменявших сознание состояний — вплоть до стресса и галлюцинаций. Когда игрока (то есть протагониста, но игрок очень сильно за него переживал) кусала в ногу змея, он ТАК подпрыгивал! Потому что светила самоличная им. Стивена Кинга ампутация конечности в полевых условиях. Не жди симптомов отравления (посинения трупа), проверяйся компьютером «Сезам»! Искупался под ветерком? Температура, воспаление легких. Спрыгнул с обрыва? Перелом пелвиса. Спал на холодной земле? Да. Дави других Робинзонов, кроме женщин-телепатов... хотя, возможно, это перехлест — даже Роберт Энсон Хайн-



■ Star Wars: Battlefront II дурно обращается с игроками. С одной стороны, распоследнее говнеро, где свои беспорядочно бегают промеж чужих, и наоборот. И все сталкиваются лбами. С другой — это ж «Звездные, мать их, войны»! AT-ST, ходят, 4 шт. Эвоки, бегают, верещат, 3 дес. Штурмовики, обозначают присутствие, осталось 2 шт.



■ Survival horror с зомби — идеальный сеттинг под низкий бюджет. Зомби Land of the Dead ДОЛЖНЫ застревать в дверных проемах по трое, ДОЛЖНЫ пробуждаться к активности только тогда, когда на них наступят (или подойдут к ним на расстояние вытянутой руки), ДОЛЖНЫ время от времени поворачиваться спиной, давая разрядить в себя целую обойму. И еще для зомби абсолютно нормально появляться из дыры в стене уровня — они же зомби и должны лезть изо всех щелей.

ими профессор мог приспособить для нужд сил добра найденные инопланетные цацки. Эх, если бы к научным исследованиям и выбору «ствола» (единственного!) перед миссиями — да уважение к традициям X-COM (серьезной по самое «не могу» игры), бойцов-специалистов, умеющих прятаться и наводить ужас алиенов...

Шутеры на основе стратегий, находящиеся в разработке, по своей идеологии следуют существующим образцам. Посмотреть на мир великой RTS с точки зрения первого лица пытается StarCraft: Ghost (февраль 2006-го, PS2 и Xbox). Если помните, ghost — это такой вооруженный canister rifle юнит терранов, умевший маскироваться, пока не кончатся батарейки, а также наводить ядерные удары. Не помните? Вот в этом первая загвоздка. Renegade вышла по горячим C&C-следам, а со времен релиза StarCraft в 1998-м минули геологические эпохи. Ну и Blizzard теперь Flagship, а что осталось — то не. Pyro тоже волынит со своим Commandos: Strike Force, но, как оригинальный изготовитель, должна родить нечто крепенькое и жизнеспособное. Хотя, конечно, возможность переключаться между обычным дуболомом и снайпером во время миссии никого не удивит — сейчас она есть даже в каком-нибудь, прости Ахура-Мазда, Star Wars: Battlefront II.

Современные шутеры не рвутся черпать из стратегий — в то время как стратегии не стесняются делать обратное. Дежурные манипуляции со стационарными турелями и мануальное управление боевыми машинами, свойственные аркадным и не очень FPS и TPS, в обязательном порядке (как очередная разновидность шейдеров) будут поддерживаться всеми значимыми RTS наступающего сезона (Maelstrom, War Front, Ghost Wars). Разрыв между двумя подразумевающими безусловное истребление противников жанрами — разница между первым лицом и очень третьим — уже не кажется непреодолимой даже в походовых стратегиях. Вы же видели перестрелки юнитов в Civ IV. Тянут на RTS, пусть и второй свежести, правда? А оттуда недалеко и до шутера.

Наш ролевой

Со стратегиями шутеры объединяет неразборчивость в средствах (а скорее разборчивость в технических средствах — из шотгана или из снайперки?.. танками или ICBM?). С ролевыми играми — примордиальный, человечески-первичный, от морды, от первого лица, вид. По этой причине иногда (в редких, правда, случаях) трудно сказать, что перед нами — RPG или FPS?

Вот Deus Ex (за номером один, 2000; про вторую часть, из 2003-го, забудем... просто забудем и все) Уоррена Спектора и ION Storm. С одной стороны, есть миссии, есть всплывающие по их ходу задания, есть стрейф, есть оружейный арсенал, убойность каждой составляющей которого не прописана на манер «3-18, +20% to hit», а определяется сугубо пиф-паф-эмпирически. С другой стороны, имеются растущие скиллы героя, имеется аугментация киберцацками, имеется треп с многочисленными NPC. Середина-наполовину, наверное. «The best of both worlds», как говорят anglos. Лучшее из, потому что цели в игре

/ об утраченном искусстве survival'а

лайн в «Тоннеле в небо» такому не учил... Короче, делай калебас из тыквы или отбери у другого. Птица — не только мясо и яйца, но еще и перья. Крадись мимо тигров. Две стрелы недрогнувшей рукой — шкура. Шкура плюс провод плюс иголка — одежда монтипайтоновского фасона (кто украл ампутированную ногу?!). Но она не пригодится и даже навредит в пустыне. А стегозавров нужно доить...

СУКА РАПТОРА

Выживание — это почему-то всегда либо зомби, либо динозавры. Ах да, это из-за кино. Trespasser (1998, Dreamworks Interactive) происходила на месте действия The Lost World: Jurassic Park (то есть второй серии, про «план Б»). Никакого лайфбара, никаких процентов здоровья; только татуировка на теле, наливающаяся кровью, когда становится плохо. Необычайно гибкая рука Энн, влипнувшей в самолетокрушение героини, росшая из низа экрана, нажимала на кнопки и толкала ящики, могла выломать из забора арматурину и проткнуть ею раптора. Насквозь пропертый этим дрючком, интеллектуал весело катился среди динозавров вниз по склону, смешно дергая нижними лапками. Да-да, Trespasser мог сойти и за базовый курс выживания в трущобах нашей Родины. Ищи глазами на земле кирпич. «Diediediedidiedie you f#%kin' b&tch!» Потому что раптор мог выбить пистолет из руки. И убежать от него было невозможно.

Когда Энн целилась в динозавра из «михалтимофеича», прицел не пачкал середину экрана, и было по-настоящему страшно. Как победить тираннозавра? Не попадаться ему на глаза. А в мелочь по-хоббистски бросаться камнями и разбивать черепушки. На средненьких сталкивать с обрывов машины — с трудом. Энн (с голосом Минни Драйвер) — хрупкая дама, она не умеет перезаряжать оружие и таскать по несколько «стволов», она в полном одиночестве (если не считать голоса Хаммонда, динозавр-Сороса, в голове). А еще остров, на котором происходило выживание, был большой. Иди, куда хочешь, ищи на свою. И Trespasser — единственный, кажется, шутер, где противники имеют собственные интересы, кроме изничтожения протагониста: они бегут от нас, когда им больно. И атакуют друг друга не из чувства мести, как монстры в DOOM, а чтобы поесть — ибо тоже выживают.

ОСОБОЕ ШОГГОТСКОЕ

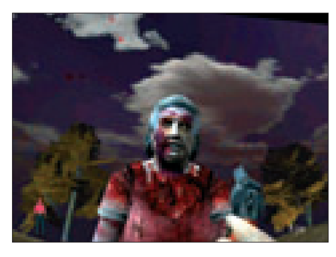
Находящаяся у странной конторы Headfirst в разработке Call of Cthulhu: Destiny's End, про которую трудно сказать, увидит ли она дневной свет, собирается посвятить себя исследованию еще одной стороны выживания: сотрудничеству человеческих особей. Как говаривал Говард Ф. Лавкрафт, «страх — самая древняя и самая сильная человеческая эмоция»; кооперация — лучшее средство преодоления страха, добавим мы. «И в этот же момент копье Кидого дошло до сердца зверя». В полузабытом пользователями ПК сплит-скрин-режиме персонажи будут высокоэффективно истреблять шогготов комбинированными средствами. «Главное — не пересекать свои же линии огня», как говорил персонаж какого-то фильма из жизни ирландских террористов. Подставьте спину леди, и она перемахнет через забор. Леди, уступите дорогу вашему звероподобному мужеспутнику, и он сшибет замок кувалдой, а потом ею же съездит по зубастым мордам парочке рыбочеловеков, пляшущих вокруг костра. Если они не дружелюбно настроенные NPC, чей город был жестоко разбомблен американскими войсками в 1928 г. «You must value any ally». И не нужны, не нужны все эти штуки с анализом слабостей шогготов по фотоснимкам.... Нет у этих полиморфов слабостей. И безумие с психокинезом тоже не нужно. Главное — совместное выживание; подстрелить гада, занесшего зубы над дружеской шеей.

И все-таки вместе испугаться древнего бога, вышедшего к маяку. Ведь хорошее же название — Destiny's End, слом родовых предназначений лавкрафтовских героев. Что дает право царапать ножом «No Fate»? Отточенные навыки сервайвалиста плюс сотрудничество.

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ



■ Land of the Dead. Бей в голову! Даже если системы расчета попаданий нет, даже если headshots засчитываются только из револьвера и по некоему очень странному принципу... Все равно «бей в голову!». Ни одна игра на выживание плохому не научит.



■ Тщательно изучив множество игр жанра survival horror (не в последнюю очередь Land of the Dead), мы пришли к выводу, что лучшим средством для экономичного и эффективного пробивания зомби-голов является клюшка для гольфа. Бейсбольная бита? Нет, что вы. Это для расчистки территории. Лопата? У клюшки эргономика лучше!

могли достигаться разными средствами. Прокрасть и украсться. Или наоборот? Простодушно завалить всех. Уболтать. Траврануть газом. Развитие сюжета, диалоги и скриптовые сцены подстраивались под мельчайшие решения, принимавшиеся игроком. Ключевая разница с Half-Life и Half-Life 2, кстати — там игрок был Марком Лейдлоу, то есть его сыном Гордоном, вести себя не мог и по богатому, изобиловавшему толковищами сюжету катился как по рельсам. А вот Deus Ex давала игроку мотивацию не плыть флотсамомджетсамом по поверхности потока, а нырять и работать хвостом против течения. Заставляла простенькими, как в фильме Dead On Arrival, методами — 24 часа вообще на все. «Save yourself, you gonna change the world». Думай не только о том, как и из чего стрелять, но и зачем, — те, кто был в перекрестье прицела, «монстры» на простом и однозначном FPS-языке, впоследствии могут оказаться друзьями, как в правильной, запутанной ролевой игре.

К точке FPS/RPG-равновесия мистер Спектор за много лет до Deus Ex пытался подступиться с сугубо ролевой стороны. Возможность крикнуть в лицо монстрам и злодеям «Я тебя порежу! Я тебя щаз так больно порежу, сука!» была впервые подарена игрокам продюсировавшейся и направлявшейся Уорреном Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992, Origin). Рука с мечом, больно тыкавшим и резавшим врагов, притягивала внимание играющей публики в большей степени, чем руническая магия и болтовня с обитателями глубоких подземелий. Прижать кнопку мыши — и замахнуться со всей силы; передвинуть курсор и — пырнуть. Или рубануть сверху вниз. Визуальное присутствие игрока подкреплялось мануальным — он не только смотрел на мир (то есть на темные коридоры и демонов-чертенят) глазами героя, но и направлял его руку, как христианский добрый дух.

Рука с мечом — самая памятная принадлежность серии The Elder Scrolls, тысячелетиями возделываемой компанией Bethesda. На неизмеримом протяжении Arena (1993), Daggerfall (1996) и Morrowind (2002) la mano маячила перед глазами протагониста и игрока, лишь ненадолго объединяясь с нерабочей конечностью для сотворения огненных шаров (устававшие глазеть на пятерню в TES III могли переключиться на TPS-вид). Судорожное дерганье мышью (в Morrowind — с зажиманием клавиши) превращало сухую статистику по piercing, slashing и crushing damage в колющие, режущие и сокрушающие (в случае с молотком) удары. А если еще, опять-таки, прижать левую кнопку... Это давало чувство живого соприкосновения: бывалые TES-игроки позже мрачно наблюдали за типовыми, зацикленными кульбитами KOTOR-персонажей, подперев щеку кулаком. Им хотелось самим, на пальцах, как в Jedi Academy, подпрыгнуть и исполнить разрубание поперек или попробовать выдать еще не изобретенный в Старой Республике «винт Палпатина». Не в энном KOTOR, но в TES IV: Oblivion ролевые игры и FPS (при межзвездных ролевых, конечно) снова максимально сблизятся, как планеты на соседствующих орбитах. Даже больше, чем в Redguard, отростке Elder Scrolls-серии (1998), — подумаешь, пять видов ударов! В этом сезоне к тычкам, порезам и ударам тупыми предметами добавится возможность ставить блоки, а личностный рост протагониста будет сопровождаться unlock'ом все новых и новых движений руки. Комбо, черт подери! Рискованно (потому что вдруг эти снобы-ролевики не примут?), но Тодд Говард понимает, что эффект присутствия нужно усиливать по всем направлениям. Глаза видят больше, и руки должны делать больше...

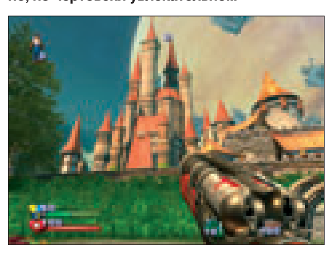
Джон Кармак — Билл Гейтс FPS-розлива. Икона гейм-дизайна. Крайне неразговорчивый тип, олицетворение почти гениального программиста. Один из основателей id Software, автор большинства графических движков компании.

Помутнение

Весь мир — FPS, все люди в нем мишени... Если даже не принимать во внимание откровенные попытки нажиться на (что, без X-COM никак нельзя было сделать шутер про войну с пришельцами? точно?), все равно легкость конвертации традиций любого жанра в систему «пол, стены, потолок — и убивать!» не может не вызывать хотя бы легкого нервного смешка. Сами шутеры пытались перерасти в другие жанры законным путем: раньше считалось, что FPS — всего лишь куколка, личинка еще не созданного великого симулятора человека... Любой шутер, даже если это не Robinson's Requiem и не Trespasser, — симулятор человека, от этого не отвертишься. На чем-то надо ходить (ноги), в чем-то надо держать шотган (увы, руки), к чему-то надо крепить глаза (мозг), а значит, любой герой FPS, пусть это даже морской пехотинец, должен рано или поздно задать себе вопросы «кто я?» и «куда иду?». Эта мысль наверняка несказанно пугает шутероразработчиков. Согласитесь, шутер в своем высшем проявлении способен на эмуляцию другого жанра без купюр: не надо превращать «Цивилизацию» в «Дум», ведь что такое цивилизация без человеческой единицы? Ваша империя построена на костях героев Robinson's Requiem и Deus, в ваших лесах увертываются от медведей и львов героини Trespasser. Персонажи экспериментальных шутеров позволяют себе в обще-



■ Sniper Elite. Снайперский экшен — занятие горбушечно скупое, черствое, словно слеза комсомолки. Во имя малейшей претензии на зрелищность создатели игры готовы пожертвовать чем угодно. И вот — бессовестное смакование каждого выстрела, фонтаны красного перца. Стрелять противно, но чертовски увлекательно...



■ Serious Sam 2. Когда-то авторы доказали всем и каждому, что гигантомания не болезнь, а залог успеха современного низкобюджетного шутера. Второй «Сэм» выглядит совершенно потерянным: с одной стороны, надо расти, с другой — расти некуда. От безысходности разработчики намалевали все эти карамельные замки, от бессилия понастроили уровней из окурков и пивных банок. «Посмотрите, какое оно... большое!» И вместо сотен врагов нас атакуют десятки...

нии с окружающей средой куда меньше условностей, нежели герой компьютерной ролевой игры с самыми сложными правилами: до ампутации собственной конечности (как в Robinson's Requiem) или протыкания куском произвольной арматуры произвольного раптора ни одна CRPG, насколько нам известно, не поднялась! Вот же он, потенциал помешанного на правильном физическом взаимодействии и свободе перемещений недосимулятора потерпевшей авиакатастрофу грудастой фотомодели — берите его!

Единственный жанр, который не стесняется черпать из FPS и практически не унижается до урезания себя до состояния аркады-стрелялки, — это survival horror. Миллион лет лежит в анабиозе Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (ах, уже Destiny's End? Простите) с его эффектами умственного помрачения, которые не так-то просто реализовать, скажем, в виде от третьего лица.

Персонификация в ужасе и выживании — это главное, это понимали даже бывшие квестоделы, бывшие игроразработчики из Arxel Tribe, когда в 2003-м объявляли своего Hannibal (отменен) со все теми же стресс-эффектами, проявляющимися в помутнении, сужении поля зрения и дрожании картинки. FPS, как учит нас Quake 4, очень подходит для симуляции увечий: кто из вас, не дрогнув, смог высмотреть до конца сцену двойной ножной ампутации? Кто сумел вспомнить, что режут-то на самом деле не его, а лирического морпеха, кто успел воздвигнуть спасительное силовое поле «я зритель»? Нет уж, в хорошем FPS ты не зритель, ты, друг мой, участник! Даже Land of the Dead, ни на какие особые гуманистические эффекты не уповающая, а просто выдавшая игроку молоток, револьвер и два патрона, способна моментами вызывать дикий, ничем неприкрытый ужас: ЗОМБИ ИДУТ ЗА ТОБОЙ! И ты всем телом пытаешься навалиться на виртуальную дверь...

Вид из глаз — инструмент, которым надо уметь пользоваться. Части тела можно добавлять (и отнимать) по желанию, но то, что герой ВИДИТ, будь то многоярусный замок или горящий самолет, вонзившийся в авианосец, в сознании игрока неочевидным образом перетекает в то, что герой ЧУВСТВУЕТ, а на этом эффекте стоит всякий уважающий себя survival horror.

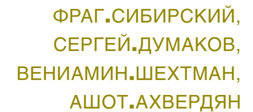
Шутеры, совсем как квесты, всячески стараются избавиться от интерфейса и находят в этой борьбе такие изящные решения, как татуировка Энн из Trespasser и одинокий клик из DOOM 3. Uru: Ages Beyond MYST — шутер (многопользовательский!), в котором не во что стрелять, но ведь стрельба не единственное, что может вызвать в шутере эмоции. Вспомните первый уровень любого современного FPS: стрелять там не в кого, это мир постановочных сцен («они съедают ученого!»), мелькания теней («оно ушло в вентиляцию!») и закрытых дверей («покажи мне предписание, морской пехотинец!»). В наше время шутер невозможно начать прямо с действия. Даже военный. Нужна мотивация. А чем это отличается от тех десяти-пятнадцати минут MYST V: End of Ages, прежде чем мы натыкаемся на первую головоломку? Шутеры (даже Serious Sam!) робко заигрывают с пазлами. Квесты прямо-таки упиваются креатурами и аркадными вставками от первого лица. И в то время, когда бои с чудовищами напоминают сложные головоломки, решение пазлов все больше становится похоже на перестрелки в темном лабиринте с неизвестным количеством противников... Вам кажется, что шутер как жанр стал несколько менее прямолинейным? Это не так. Просто более прямолинейными стали все остальные жанры. ■





Шутер и конец света

Как мы ненавидели... а также надеялись



ФРАГ.СИБИРСКИЙ,
СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ,
ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН,
АШОТ.АХВЕРДЯН



ВЕНЯ ШЕХТМАН, 29 лет, любит DOOM 2, Unreal, Serious Sam, Duke Nukem 3D; не любит Quake (все), Unreal Tournament 200x, DOOM 3.



АШОТ ВАЛЕРЬЕВИЧ АХВЕРДЯН, 31 год, любит Tom Clancy's Ghost Recon, Thief II, Jedi Knight II, Half-Life 2; не любит Quake 3 и все старые шутеры оптом.



Вера создает миры. Миры, в принципе, можно создавать по-разному, но вера — это всегда ключ зажигания; при помощи чего точно нельзя создать ни один мир, так это ожидание. Если строишь свой мир на чужом восприятии... будь готов к тому, что ты породишь мертвеца.

Гегемония мертвых

Мертвеца тоже можно любить — почему нет? Мы живем в свободной стране. Если честно, мертвеца любить очень удобно — ты точно знаешь, что он не выкинет ничего эдакого в самый неподходящий момент, он предсказуем и очень логичен, он нежен. Отбросим ненужный стыд: всем нравятся мертвецы! Конечно, нравятся — иначе почему многие проводят с ними так много времени? Вот вам прекрасный труп в военной форме времен последней из случившихся мировых войн. Посмотрите, как сверкают в лучах заката взгляде. Он прятался за каждым деревцем, за каждой уцелевшей доской... но когда вы плюнули на все на свете и бросились на свинец, под перекрестный огонь своих и чужих, он нашел в себе силы побежать за вами, прикрывать вас все долгие шестьдесят или семьдесят метров до того самого домика. А потом... А потом не было ничего, как не было ничего вообще и этого самого боя в частности. Это ложные воспоминания, deja vu, как говорят у них. Сапоги солдата никогда не ступали по земле, это чистая правда, но вы не можете найти в себе силы признать складирующего новые тела в специально отведенном для этого углу подвала. Ведь все тела одинаковые, для достижения необходимого результата достаточно одевать их в разные тряпки. А это так легко! Так соблазнительно! Наряди своего мертвеца в склеенный из дорогого пластика мешок, скажи всем, что это Тот Самый Космический Рыцарь... Эхо твоих слов не успеет стихнуть, а у порога уже образуется огромная очередь. Их не смутит отсутствие акта созидания. Их не смутит грубая фальшь, откровенная подделка... Да и почему, собственно, она должна их

Duke Nukem Forever — букварный пример массового психоза, работающий экземпляр вечного двигателя. Игра-миф, летучий голландец мира шутеров, продолжение Duke Nukem 3D якобы находится в активном производстве вот уже около десяти лет. Без ежемесячных новостей о переносе даты выхода DNF гейм-индустрия просто не будет собой.

его набриолиненные волосы, посмотрите, сколь шустр солнечный зайчик, исследующий вороненую сталь автоматного ствола. Усопший прошел многое, и вы это знаете, потому что он выглядит так, словно все это время шел рядом с вами. Выглядит так, каким вы его и представляли...

Вы с легкостью можете вспомнить тяжелый бой за безымянную деревушку: вокруг гарь и КРОВИЩА, смрад и МЯСО, воздух звенит, вбирая в себя равнодушные пули. Этот парень, что лежит сейчас недвижим подле вас, семенил на корточках по правую руку, он боялся, это чувствовалось в его это. Вам приятно думать, что мертвяк воевал рядом. Вы хотите быть похожим на него, на наряженный в форму лейтенанта прах, который никогда не держал в руках оружия. А раз вам дали то, на что вы рассчитывали и чем (давайте признаемся) так довольны, к чему обращать внимание на досадные частности?

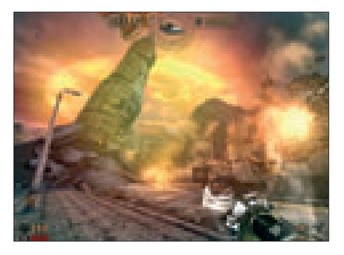
Если строишь свой мир на чужом восприятии, будь готов к тому, что породишь мертвеца.

И даже если мертвецы всем нравятся, это не даст им жизнь. Сей факт очень тяжело принять, особенно если посмотреть на счастливое лицо клерка, аккуратно смущать? Они увидели то, что хотели увидеть, а вот вы... вы хоть на секунду поверили в то, о чем говорите? Хоть на мгновение увидели в этом ужасе Того Самого?

И как-то само собой получается, что вера становится не нужна. То есть мы хотим верить — только ЕЩЕ ПРОЩЕ, еще быстрее. Мы хотим узнавать. Все и везде. Ученые, кажется, доказали, что при совпадении двух картинок — той, которую мы видим, и той, которая уже есть в нашем сознании, — в организме вырабатывается некий жутко приятный фермент, а если и не доказали, то все равно славно. Идеальное



■ DOOM 2. Лучший финальный уровень в истории FPS. Идеально все: размер, архитектура, внутренняя логика и насыщенность действием. Его можно и нужно изучать буквально по кадрам всякому, кто мнит себя гейм-дизайнером; тема для домашнего сочинения: «Почему я готов скакать по этим ступеням DOOM 2 вечно».



■ Painkiller. Еще один Большой Финал: обратите внимание, как много здесь абсолютно ненужных деталей. Авторы Painkiller весь игровой путь кричали в ухо «олдскул!», а под конец выдали невероятно сложную и тяжелую локацию. Это к вопросу о цельности композиции. Да, красиво. Да, достойно. Но в контексте вот этой конкретной игры — бессмысленно!

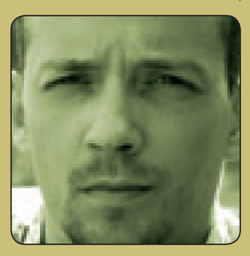
пространство приятных ощущений, блестящее, мертвое, безжизненное. Где всего в достатке, где всего помногу и задаром, где каждый подобен каждому и среда внутренняя является точной копией среды внешней.
Там, где нет веры, не может быть новых миров, не может быть вообще ни одного мира. А там, где нет мира, нет и создателя — сплошь претенциозные демиурги.

Утрата инстинктов

В самом деле, трудно представить себе более непохожие по дизайну и идеям FPS, чем, скажем, Half-Life 2 и, допустим, Quake 4. В одном — открытые, светлым воздухом наполненные пространства; в другом — темные, закрытые; и враги принципиально разные; и в первом есть какие-то девелоперские идеи, а во втором идей нет совсем... Но — геймплей! Мы опускаемся до этого слова за неимением лучшего, точнее, мы вкладываем в него все то, что никаким другим словом выразить нельзя. «Удовольствие от игрового п.», извините, не передает. Это, может, в многопользовательских шутерах — удовольствие, а в Deus или System Shock... Мы же не животные, правильно? Мы получаем определенное интеллектуальное удовлетворение, мы усваиваем новое, мы узнаем что-то о себе, о своем поведении в той или иной ситуации, становимся немножко не теми людьми, которыми были прежде... И лишь потом за работу берутся эмоциональные маляры.
Так вот, геймплей HL2 и гемплей Quake 4 абсолютно идентичны. И разве это геймплей шутера, геймплей FPS в традиционном (и даже не слишком традиционном) понимании? Потому что эти игры слишком хотят быть голливудским блокбастером, тем, что сейчас, опять же за неимением лучшего слова, называют «кино». Первое, что от тебя требуется, это отключение. Ты не участвуешь в игре, ты ее смотришь. Кнопки F5 и F9 играют роль кнопок пульта дистанционного управления: перемотка особенно трудных или понравившихся моментов. Даже просматривая сцену в пятый, шестой, седьмой раз, ты в ней не участвуешь. Понимаете, раньше игры, и шутеры в том числе, были двухсторонними: чтобы получить что-то от игры, надо было сначала что-то в нее вложить. Вложить усилия, чтобы приобрести мастерство, получить навыки, необходимые для выживания. Общение с игрой шло в двух направлениях. В современном FPS ранга HL2 общение идет сугубо в одном — в направлении пользователя. От игрока ровным счетом ничего не требуется. Уровень сложности? Не смешите! На высоком уровне сложности Quake 4 от игрока требуют лишь увеличение числа нажатий на кнопки перемотки, а ни в коем случае не смены тактики. Включение мозга не обязательно. Даже спинного. Все идет на рефлексах, наработанных когда-то давно в других, хороших FPS: нажатие на левую кнопку мыши есть ритмичное постукивание

/ музыкальная пауза

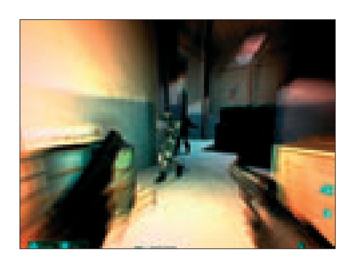
Шутер как маленькая смерть



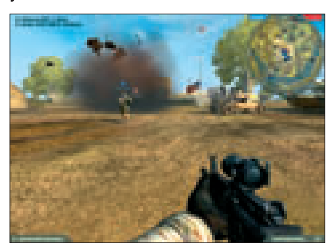
ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ, 32 года, любит DOOM 2, Far Cry, Operation: Flashpoint и Ghost Recon; не любит Quake, Unreal, DOOM 3.

Шутер, если вдуматься, та же маленькая смерть. Потерять себя в шутере проще простого — собственно, мы делаем это регулярно. За долгие годы практики сотни оставленных позади игр обратились разноцветной вращающейся каруселью, но память услужливо вытаскивает из кутерьмы образов самые яркие, самые пронзительные, самые настоящие. Среди них нет воспоминаний о сложнейшей операции по захвату инопланетной базы в X-COM, что крайне обидно. Стерлись детали взятия высоты номер 234 в Combat Mission, а ведь я не спал семь дней, планируя операцию. Смешались подробности бессонной ночи наедине с Civilization. Размытым пятном, безликим средним арифметическим припоминаются невероятные обгоны на трассах всех автомобильных симуляторов мира. И только одно в голове ярко, как сейчас: ночная река, ветер в траве, цикады и контуром в освещенном дверном проеме фигура человека. Сквозь перекрестие оптического прицела.
Простые удовольствия — последнее прибежище сложных натур. Мы тоже любим раствориться в потоке чистого действия, кристального, незамутненного причинами и последствиями насилия. Но с возрастом — то ли рефлексы становятся хуже, то ли душа просит покоя, то ли дурацкая мода отключать свет в неподходящие моменты давит на нервы — все больше начинаешь ценить в шутерах не само действие, а то, что между ним. Паузы. Красиво обустроить, организовать паузу умеет не каждый шутер — это целое искусство, фэн-шуй отдыхает. Паузы бывают разные. Бывают мертвые, бездушные: геймплей замирает, игра встает на «холд», тупые скрипты вхолостую прокручивают цифровые маховики в ожидании, когда игрок наступит на невидимую глазу панель в полу, чтобы обрушить на него новые полчища монстров или завести скрипучую шарманку сюжета. Как ни жаль, все ублюдочные порождения нового id-движка, «катакомбные шутеры», именно такие. Остановитесь на секунду, прислушайтесь: вот растворяется в тишине звон последней упавшей на бетон гильзы, с хриплым выдохом отдает местному богу никчемную душу враг. Что остается? Ни-че-го. В Комнате Страха сломался механизм, приводящий вагончик со зрителями в движение. Пугала застыли в своих нишах, ожидая очередную жертву.
Бывают другие паузы: живые, деятельные, полные скрытого напряжения и адреналина в крови. В покое только игрок — все остальное находится в движении. Такие паузы в любую секунду могут оборваться взрывом бешеного действия — и потому каждая секунда тишины обретает вес золота. Это пауза коммандос, изучающего в бинокль расположение вражеской базы и движение патрулей. Это пауза снайпера, который дышит в такт со своей жертвой. Это пауза перед командой «Альфа. Гоу!», когда три группы спецназовцев в соответствии с заранее подготовленным планом подставят себя под пули. Это пауза лицом вниз, в гуще травы, с последним патроном в магазине и одной только мыслью: «Пожалуйста, пожалуйста, пожалуйста — пусть они проедут мимо». Это пауза спиной к стене, в ожидании мучительно долгой перезарядки, когда нет точной уверенности, что та самая тварь все-таки сдохла... Каждая такая пауза оставляет в памяти метку. Собственно, ради таких моментов — а вовсе не ради миллиона невинно убиенных фрагов — стоит сюда возвращаться еще и еще раз.

ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ



■ Вечная благодарность F.E.A.R.: эта игра заново научила нас ценить нехитрую геометрию коридора. Каждый угол, как рождественский подарок. Кстати, вовсе не обязательно было создавать сверхинтеллектуальных противников, чтобы вернуть игроку это ощущение собственной уязвимости.



■ Battlefield 2 окончательно закрепил новую породу FPS: «шутер без персонажей». Дело не в сетевой ориентации (ни слова о Counter-Strike!): у здешних вояк НЕТ ЛИЦА. Главный герой — пуля. Основа сюжета — траектория артиллерийского залпа. Цель? Простите?

пальцем по подлокотнику кресла во время просмотра фильма.
От вас требуется а) поместить себя перед монитором и б) получать удовольствие. Верить не нужно. Переживать тоже. Максимум удовольствия за минимальный промежуток времени. Дело даже не в том, что дизайн засорили посторонними вещами, скриптами, аркадными вставками... Дело в том, что пропало самое базовое, самое основополагающее: желание выжить. Тебя жрут, а ты смотришь на часы. Мы готовы взять назад все плохие слова, которые когда-либо говорили в адрес DOOM 3. Это, вероятно, последняя великая игра, последний FPS, в котором ты переживал что-то помимо принудительных доз удовольствия в единицу игрового времени. Больше таких, вероятно, не будет. Существует F.E.A.R., в котором нет ничего, кроме восхитительных тактических перестрелок (ты живешь только в них), все остальное — ролики, уровни — напрасная трата времени. А в DOOM 3, как ни крути, ты жил от начала до конца… Шутеры утратили принципы обратной связи с пользователем и, как следствие, больше не нуждаются в инстинктах, не будят первобытного страха и первобытной хитрости, не заставляют побеждать любой ценой и в любых условиях (из темного угла, по освещенному противнику, сбоку, по ногам), они превратились в лучшем случае в интерактивное (на неосознаваемом уровне) кино, а в худшем — в парки тематических аттракционов, которые как кино, только без диалогов.
Впрочем, важно помнить, что текущая мода на киношутеры, требующие номинального участия игрока, — лишь мода, и она уйдет точно так же, как и пришла. В свое время нечто похожее переживали квесты, когда мир адвенчур захлестнуло повальное увлечение FMV. Ни одна игра не смела выйти без полноэкранного видео, и часть тех игр была настоящими шедеврами, хотя большинство годилось только на прокорм мусорной корзины. Но прошло время, и публика пресытилась. Выпустить квест с FMV означало обречь себя на постоянные насмешки, на обидное нежелание рассматривать вас всерьез... Очень скоро волна киношутеров спадет. Все эти экскурсионные поездки на автомобилях и вагонетках, ксерокопии с калек Нормандской высадки и прочие опостылевшие стереотипы будут вызывать презрение, а потому будут выброшены на свалку, где им предстоит покрываться благородной пылью веков.
Вопрос лишь в том, что придет взамен и будут ли новые веяния лучше старых?

Из страны мертвых

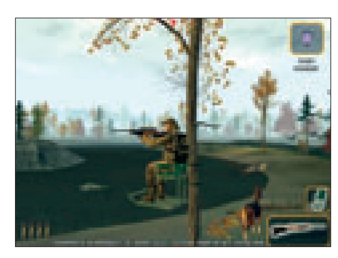
В сделанном за сто баксов шутере Land of the Dead (зомби мрет после четырех винтовочных попаданий, и не важно, куда ты ему угодил) некоторые из нас испытали приступ панического страха. В хорошем смысле. Некоторые из нас поверили. Кукуруза, зомби (еще один сорт мертвецов; мы слышим их стоны и шаги), один патрон в револьвере, молоток в руке... Во всем этом нет ни капли претенциозности, а только липкий холодный страх и желание убежать. Но бежать некуда. Надо драться.
Если уж в таком, прямо скажем, современном FPS можно посадить кукурузу и добиться результата — будто и не было всех этих долгих Half-Life-лет, постановочных военных аттракционов, смеющих рассуждать о каком-то там «реализме» и приглашать для консультаций ветеранов, сюжетных ниточек, выхолощенности отрицательных эмоций (игрок должен получить сугубо положительные! и побольше, побольше!) и прочей ерунды, не имеющей никакого отношения к гордой аббревиатуре FPS (кроме, конечно, перспективы), — результата, равного первому погружению в Wolfenstein 3D... Выходит, не все еще потеряно? Что-то же до сих пор заставляет нас вгрызаться в пресловутые Quake 4, F.E.A.R., Call of Duty 2, Serious Sam 2, «Восточный фронт», Sniper Elite, Starship Troopers, Star Wars: Battlefront II и Vietcong 2... Что мы ищем? Чего хотим? Что любим в шутерах, что терпеть не можем? Каким хотели бы увидеть наш следующий шутер (только, пожалуйста, без ностальгического маразма)?..
Может показаться, что это не имеет большого значения, но, знаете, здесь и сейчас, после всего, что мы тут наговорили, обсудили, вспомнили, рассмотрели... Вы знаете, имеет. Вот, например: «Я хочу дробовик! Настоящий клацающий «Ремингтон», бросающий в дрожь при звуке досылаемого в ствол патрона. Дайте мне дробовик, а еще дайте злых, но честных врагов. Дайте мне хорошую историю, чтобы я мог их ненавидеть. Наложите все это на четкий, запоминающийся ритм — чтобы я мог напевать мотив пулеметной очереди вместо любимого зонга. Переведите меня через майдан к подземельям и сквозь них и вознесите к небесам, опустите (нежно!) в Марианскую впадину и заставьте забраться на Джомолунгму; другими словами — подарите размах, дайте ощущение того, что от моих действий зависит спасение галактики (совсем хорошо, если нескольких галактик). Всё! Вот он,

WW2-шутер — FPS-сочинение на тему Второй мировой войны. Практически не использует боссов (см.), зато обязательны: высадка в Нормандии, «шмайсеры», тихая любовь к братьям по оружию и духовая музыка с нотками скорби и гордости. Неизменно посвящена уничтожению армейских резервов Рейха. Считается «реалистичным» и «историческим» поджанром.





■ Эх, кабы Герою Советского Союза Тулаеву да такую винтовку из Delta Force 2... Не триста шестнадцать, а впятеро больше фашистов положил бы! А что, для «Беретты» пятидесятого калибра, потомка противотанковых ружей, прошить пятерых разом — не шутка.



■ Пахнуть оленем, кричать оленем, выглядеть... никак не выглядеть — замаскироваться. Долго-долго ждать. Сделать один выстрел. Промазать. Повторить. Настоящая снайперская игра — Deer Hunter 2004.

мой идеальный шутер, игра, из которой не захочется вылезать никогда. Дробовик. Ритм. Галактика. Формула успеха.»

Нравится? У одних мечты об идеальном шутере сводятся к бессвязному бормотанию типа «хочуремейкSystemShock, хочуремейкSystem...» (чувак, его уже сделали! Он назывался System Shock 2) или просьбам собрать, обрить и нарядить в полосатое Ромеро, Кармакова, Левелорда и Уоррена нашего Спектора в отдельно взятом бункере где-нибудь в штате Флорида, запретить им пользоваться системой распространения Steam, слушать «преданных поклонников» («пацаны, усильте мультиплейер!») и пить Stoly и заставить наконец работать...

Другие идеальный шутер представляют в мельчайших деталях (соберитесь, мечтание длинное!): «Я мечтаю о вестерне. И сильно сомневаюсь, что этой мечте суждено сбыться в обозримом. Потому что сделать шутер-вестерн, который будет именно вестерном, а не рядовым FPS в антураже коновязей и пятигалонных шляп, чертовски непросто. И вряд ли кому-то надо. Помните, Mad Dog McCree? A Outlaws? Так вот, это НЕ ТО. Абсолютно. Стрельбы не должно быть много. Выстрел может раздаться только тогда, когда сердце взвинтит пульс до двух сотен в минуту, пот зальет глаза, а крышка часов щелкнет. Не надо никаких восьми видов оружия, пригодных на разных дистанциях и в разных обстоятельствах. Никаких винчестеров со светосборной трубкой вместо оптики, никаких картечниц Гартмана или двухзарядных «Деринджеров». И обрезаных горизонталок вместо шотгана тоже не нужно, на фиг. Только револьверы. Несамовзводные. Максимум два за раз. Но уж они-то должны быть отыграны идеально.

Что есть оружие в шутерах? Да ничто! Картинка, иногда похожая на нечто огнестрельное, а часто — на моющий пылесос прогрессивного дизайна. Ее не чувствуешь, она не важна, не интересна. Есть крестик курсора, который мышкой совмещается с целью. Мой же револьвер должен быть подлинным, осязаемым, существенным. Его нужно доставать из кобуры. Не кнопкой, а правильно исполненным движением джойстика на геймпаде. Движение слишком резкое — курок цепляется за край кобуры. Взводить, совмещать мушку с прорезью целика — и только тогда стрелять. Или палить от бедра, надеясь, что научился чувствовать пальцами, когда ствол принял должное положение. И никаких крестиков. Максимум — подсвеченный конус возможного увода пули на начальной части траектории. Отключаемый. И раздельное управление двумя стволами. Тоска? Дни и ночи на обучение, а потом пустой и жидкий, как бульон из куриных грудок, геймплей? Да, если не будет атмосферы. А если будет — с перекати-полем, солнцем, молчаливыми мексиканцами, прижавшими к груди драные шляпы, с перезвоном шпор — мечта! И не надо никаких видеовставок, никаких роликов-шмоликов на движке. Приятней видеть тень с ястребиным силуэтом Ли Ван Клиффа. Хоть иногда...»

Всего лишь мечта. Но... Нам показалось или что-то забрезжило там, в далеком (или не таком уж далеком?) грядущем, то ли в 2006-м, то ли в 2007-м, то ли в 2008-м? Что-то мы с вами такое слышали, совсем похожее, читали некий пресс-релиз...

У разработчиков шутеров, вы знаете, тоже есть мечты. Иногда они даже совпадают с возможностями. Мечтать нужно, дорогие друзья. Нужно мечтать и иметь идеалы. Потому что без снов и идеалов мы ничем не лучше нарядного мертвого лейтенанта из Medal of Honor: Pacific Assault. ■

/ жамбыл евщеевич тулаев

В защиту снайперов

Символ настоящего шутера — дробовик. Или, если вам так приятнее, шотган. Все хотят шотган. У былинного Морпеха был шотган, легендарный матрос Господин ПэЖэ даже в гальюн ходит с шотганом, — у всех должен быть шотган. И это правильно. Нет ничего эффективнее, да и эффектнее, нежели десяток картечин, вваливаемых в чужое пузо в темном коридоре с расстояния рукопожатия. Мясисто, кровищно, гулко.

А как быть с теми, кому ближе эстетика и тактика снайперской стрельбы? С ними проблема. Давайте честно: пусть в большинстве шутеров винтовка с оптикой и занимает один из оружейных слотов, употребить ее по назначению негде и некогда. Подлинно снайперская игра вообще всего одна, да и та имеет к шутерам весьма косвенное отношение. Deer Hunter. Вот там ценителю снайперских качеств в себе и в своем оружии — раздолье. Лежать, не шевелясь, при необходимости навалить в штаны, не сползая с места, и все ради одного выстрела через полчаса игрового времени. Необязательно результативного выстрела.

А если не так экстремально? Велкам в шутеры тактические. Хочется верить, что их появление было вызвано не желанием продемонстрировать возможности движка по обработке открытых пространств, а именно пониманием прелести схватки на длинной дистанции. Когда важны не скорость стрейфа и перезарядки, а правильный выбор позиции и чувство меры в ее, позиции, употреблении. Когда прав не тот, кто первым выскочил-выпалил, а тот, кто с нужной стороны выполз и дождался. И не забыл учесть поправку на ветер. Увы, среди тактических шутеров тоже не так много игр с лицом Жамбыла Евщеевича Тулаева (кто сказал «Том Беренджер»? Сынок, учите военную историю). Разве что серия Delta Force (до Land Warrior включительно) могла претендовать на право называться «снайперским шутером» (а на самом деле, конечно, Ghost Recon — лучший снайперский шутер в мире. Но снайпером в него играть совсем неинтересно...). Неограниченная свобода передвижения и грамотное изображение прицела (снайперы не зажмуривают левый глаз) в правом углу, с сохранением обычной (без зума) картинки — ее ноу-хау.

Но это в прошлом. И чем дальше, тем больше внимания уделяется взаимодействию с членами команды (живыми или ботами, не суть), а игр для снайперов-одиночек совсем не видно. Не считать же таковой убожество под именем Sniper Elite?!

ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН



.NEWGAME

/ Easy
/ **Normal**
/ Hard
/ Insane

ведущий рубрики
НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

/ громыхает

Курица не «Дьябло»

Diablo возвращается не иногда, а постоянно. Польская Rebelmind (www.rebelmind.com) перелопатила движок Space Hack (рус. «Меркурий-8») и плывет к истокам, как лосось. Во *Frater* появятся наемники (свежо!), а действие переместится в 19-й век. В Центральной Европе, в Эфиопии, в Амазонии и в Арктике игроку нужно будет закрыть Колодцы Душ (не такие, как в Raiders of the Lost Ark) и не дать древнему Злу... ну, вы понимаете. Персонажи? Демоноборцы: западный монах (с уклоном в богопротивную магию), сибирская охотница да восточный монах-меченосец. Среди умений — возможность вызывать древнеегипетское насекомое, испускающее лучи смерти. Японцы полюбят!

Небритые люди с ногами, скрюченными от пожизненного пребывания в седле, шляхтичи из Techland (www.techland.pl) любят Дикий Запад особой любовью будущего шутера *Call of Juarez*. В фундаменте — Chrome Engine 2006, поддерживающий шейдеры версии 3.0. Можно различать жидкости и изменять свойства твердых тел («We piss where we want, man»), а также поджигать, поджигать, поджигать. К примеру, сарай, в котором спрятался противник. Дуэли на револьверах (см. фильмы с Клинтом И.), многофункциональный кнут (см. фильмы про д-ра Джонса) и возможность стрелять на скаку не просто сулятся, но являются геймплееобразующими.





■ **Monster Madness. Нормальные подростки с катанами и буферами; не надо заморочек со сплинтерами, шреддерами и степлерами, пусть дети просто мочат.**

Джонатан Боукс (Jonathan Boakes), автор мистических квестов Dark Fall: The Journal и Lights Out, работает над игрой *Destinies* (www.destinies-game.com), герой которой, желая узнать причины помешательства и смерти друга, нарвется на путешествие сквозь время и пространство. Сеттинг — футуристический, и Джонатан востребован как художник. А как полноправный автор он, при поддержке The Darkling Room, трудится над квестом *The Lost Crown* (www.thelostcrown.co.uk), адаптацией рассказа М.Р. Джеймса (M.R.James) A Warning to the Curious (1925): археолог-аматер страдает от сверхъестественного стража англосаксонской реликвии в привычной Боуксу старой доброй Англии.

Каемся, в свое время (летом 2005-го!) мы не обратили ни малейшего на разрабатываемый Artificial Studios (www.artificial-studios.com) экшен от третьего лица *Monster Madness*. Между тем игра благодаря «кооперативу» и жизнерадостному виду может стать наследницей всех Teenage Mutant Ninja Turtles, вместе взятых. К черту дурацких черепах, — сказал, должно быть, м-р Продюсер. — Нам нужны нормальные подростки с катанами и буферами; не надо заморочек со сплинтерами, шреддерами и степлерами, пусть дети просто мочат — хотя бы монстров. И нарисуйте мне ведьм-хукеров, сутенерствующих вампиров, мертвяков! А еще эта игра поддерживает PhysX-акселерацию by AGEIA. ■

/ ползучая строка

Рон Гилберт (Ron Gilbert) выступил в защиту игрожурналистов, заявив, что создатели игр не должны называть их продажными бездельниками. После чего призвал коллег наполнять свои произведения таким интеллектуально-эстетическим контентом, который сам собою заставит журналюг писать интересно. В качестве примера провоцирующей на размышления штуки искусства защитник индейцев Рон назвал Mulholland Drive Дэвида Линча.

■

Stardock работает над Society, freeware-MMORTS, и собирается с ее помощью стричь купоны «неким оригинальным способом». Подсказываем: разнузданной внутриигровой рекламой.

■

2K Games, пытающаяся побороть EA в секторе спортивных игр, заработала толику очков: объявлено о скором выходе Torino 2006 (2K Sports), официальной игры XX Зимних Олимпийских Игр.

■

Директор GSC Game World Сергей Григорович озадачил публику заявлением, что компания твердо намерена делать «Сталкера-2». Первая серия тоже была упомянута: она таки выйдет и, естественно, навсегда изменит FPS-жанр.

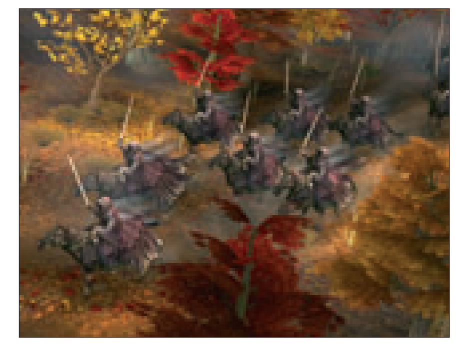
■

«Акелла», играизирующая всё любое, купила права на «Понедельник начинается в субботу» (АБС), и права эти не водительские, а, внимание, на производство ИГР по мотивам. Первым с потенциально возможного конвейера сойдет рисованный квест. Эх, кто бы сомневался. Русские квесты, они такие: их в дверь, а они в окно.

/ сверкнуло

Еретики и ортодоксы

Выясняются подробности о *The Battle for Middle-earth II* (E, естественно, A). Скала, каковой является творчество Дж.Р.Р.Т., медленно обтягивается жадно чавкающей зеленой слизью. Не успели мы удивиться эскизам, изображающим сидящего в гоблинской лодке тролля, как сверкнуло новое. Игра будет посвящена вскользь упомянутым Профессором сражениям — в частности, битве у Дол Гулдура, по мнению разработчиков, размахом превосходившей сечу при Минас Тирите. Гондор и Рохан сплавляются в единую фракцию «Люди Запада», чтобы не перепутаться в головах казуалов с участвующими отдельно эльфами и гнумами. Веселие в том, что в скирмиш-миссии можно будет найти Кольцо (Единое) и за плохих выйдет Саурон, а победу сил Добра обеспечит Галадриэль — надевшая Кольцо Великая и Ужасная Королева. Профессор, как вам спится?



■ **The Battle for Middle-earth II. Хотя назгулов пока еще девять, а не двести пятьдесят, они уже похожи на красноармейцев, не выполнивших в 1919 г. приказ С.М. Буденного.**

Приканчивающие *HMM5* соотечественники из Nival, напротив, нежны и трепетны в общении с оригиналом, которым полагают HMM3. Мы судим по line-up'у замка Academy: гремлины, горгульи, големы, маги, джинны, ракшасы, титаны. Многорукие ракшасы, атакуя, не получают сдачи. Зато нео-визард сможет созидать для своих войск мини-артефакты, а нео-рыцарь — апгрейдить бойцов низших уровней почти до звезд, правда, за астрономические деньги. Мы в смятении. Следует ли выступать в защиту перемен или адвокатировать верность традициям?



■ **Warhammer: Mark of Chaos. Пресс-вид.**

А вот за *Warhammer: Mark of Chaos* фигу в кармане держать не хочется. Namco заказала шапку Black Hole, в активе (хотя это неуместное слово) которой Armies of Exigo. Посмотрите-ка на Mark of Chaos-виды: вот рогатые и шелудивые Hounds of Chaos крупным планом. Ничего. А вот вид сверху, дающий некоторое представление о геймплее. И сразу накатывает тоска. Форменное экзиго. Какое там «Aaaah! Warpstone!»... ■

/ полилось

Шоу Трумэна

Многие игравшие в Hearts of Iron II («День победы-2») жаловались на непродолжительность действия и отсутствие времени на проведение всех исследований. Аддон *Doomsday* (*«Новая война»*, в России издают snowball.ru и «1С»), который Paradox (www.paradoxplaza.com) выпустит в апреле, даст время (до 1953 г.), но подбросит технологий, включая ракетно-ядерные. Появится свойственный эпохе шпионаж (свободу Розенбергам!) с возможностью ассассинации государственных деятелей.

Ubisoft (www.ubi.com) исторгла весть для любителей телесериала CSI: Crime Scene Investigation и предыдущих трех игр по мотивам: Telltale Games (www.telltalegames.com) весной закончит *CSI: 3 Dimensions of Murder*. Сочетание Telltale, новообретенной трехмерности и персонажей из основного, ласвегасского, сериала франчайза может привести к игре, способной впечатлить нотрдемуазель Ариманофф. А может и не.

Почему мы ставим на Telltale? Потому что там работают люди из отмененного LucasArts проекта Sam & Max: Freelance Police (программист, аниматор и продюсер). Последний, Дэн Коннорс (Dan Connors), участвовавший еще в Sam & Max Hit the Road, призвал Стива Перселла (Steve Purcell), душу «Сэма и Макса», чтобы выпустить несколько новых игр про собачку в плаще и гиперактивного кролика. Сделайте пометку: Стив будет выкладывать новые S&M-комиксы на www.samandmax.com.



■ **Дурной нрав сержанта Ретта Батлера хорошо известен: носит возмутительные усы, роняет женщин и стреляет из «Калашникова» в библиотеке иранского посольства. Хулиган.**

Milestone (www.milestone.it) и Black Bean Games (www.blackbeangames.com) готовят *Evolution GT*, психологически-ролевая часть которой разрастется до неприличных размеров даже по сравнению с их предыдущим плодом S.C.A.R. Обещаны лучший-AI-за-всю-историю-автосимуляторов, Bugatti EB110, трассы в Лондоне и на Лазурном берегу, но прежде всего — набор опыта, карьера и личностный рост.

Atari (www.atari.com) подрядила Kuju (www.kuju.com) и экс-инструктора британского антитеррористического подразделения S.A.S. по имени Ретт Батлер делать шутер *The Regiment*. Протагонист и еще трое бойцов под контролем, голосовые команды, последний (вроде бы) Unreal Engine, точное воспроизведение штурма захваченного в 1980-м иракцами иранского посольства (должно быть, в игре тоже будет трудно отличить заложников от террористов); брифинговать перед миссиями будет живой участник той операции. ■



Игра выходного дня

Глупо было бы спорить с тем, что продукты вроде Peter Jackson's King Kong жизненно необходимы; для полноценной двухсуточной подзарядки мы с той же целью используем нетолстый тележурнальчик, свежий сборник музыки в стиле lounge или пакет кукурузных зерен из супермаркета. В расслабленном послепятничном ряду, где-то между свежей рекламной брошюрой и модной кофейней, обязательно найдется место и для новой игры Мишеля Анселя.

PETER JACKSON'S KING KONG

жанр	Блокбастард
платформа	PC (Windows 98SE/ME/2K/XP), PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, GameCube, PSP
разработка	Ubisoft Montpellier
издание	Ubisoft (www.ubi.com)
издание в России	«Бука» (www.buka.ru)
дата релиза	10 ноября 2005 г.
железо (рекомендуемое)	Pentium 4 2500+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 1,5 Гбайт на жестком диске

www.kingkonggame.com





Представить себе более уютное пространство, нежели одомашненный зеленоватый мир Peter Jackson's King Kong (если позволите, PJKK), задача не из легких. Отсюда веет теплом благородного камина и ароматом свежесваренного какао, умиротворяющий зюйд-вест тихо перебирает травинку за травинкой, а образ протагониста кажется незаконченным без махрового халата и пары комнатных гамаш.

Сюда, пожалуйста

Здесь нет ни кулаков, ни прочих выводящих из благостного равновесия насильственных атрибутов — сплошное добро. Под ногами стелется мягкий ворс сюжетной тропы (с которой, разумеется, боже нас упаси), рядом — надежное плечо неизменно точно, словно компас, ориентированных соратников. Вокруг — красивые макеты одинаково беззубых животин. Добро пожаловать на жестокий, жестокий, жестокий (по зевку на каждое «о») остров Ужаса. Общее впечатление: увы, средне. Как вам это древнее проклятие, а, мсье Мишель? Жуткое, убийственное «средне», в котором все: и аутентичная серость антуража, и тщательно просчитанный примитив геймплея, и отсутствие даже самого малюсенького намека на самостоятельность. Зато — с тем самым правым клыком и, разумеется, ух-ты-каким шпилем Эмпайр-Стейт-Билдинг. Джек Дрисколл нарезает унылые круги вокруг гигантских задников и от нечего делать примечает знакомое: вот вам (три волшебных слова: «все как там») водопад, вот вам оскалившаяся морда тираннозавра, вот алтарь, на котором так эротично извивалась белокурая Энн... И все это не то чтобы неприятно — отчего же, вполне себе ничего, только вот от игры тут не осталось ничего. Интерактивная экскурсия, путеводитель по съемочной площадке — что угодно, только не то, ради чего мы все тут собрались.

Когда всем все равно

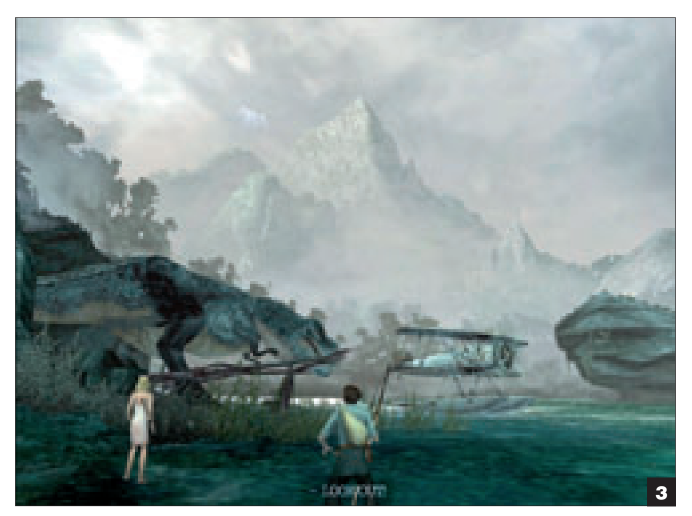
Мученическое стремление авторов освободить PJKK от игровой составляющей, в принципе, понятно. Широкоформатное полотно с полным отсутствием какого бы то ни было интерфейса всячески открещивается от своей сугубо электронной точки приложения. Для пущего эффекта в жертву принесено управление — за поднятие рук (одной или обеих, в зависимости от ситуации) отвечает отдельная кнопка. И правильно, вдруг при виде болтающихся в нижней части экрана конечностей кто-нибудь сгоряча решит, что сидит за компьютером? Казалось бы, игра, в которой главного героя ведут чуть ли не за руку (а за спиной неспешно катится эскорт из парамедиков и психотерапевтов), не должна срываться на такие грубости, однако выбран был именно «киношный» вариант, вместо «прицелился-выстрелил» получилось уродливое «показал оружие — приложился к прикладу — спустил курок», и это показывает, какие чувства PJKK питает к незрителю (читай: игроку).

Приготовьтесь к самому страшному: главный соперник Джека — инфернальные заросли местного эквивалента верблюжьей колючки. Нет, не один раз; да, очень, очень часто. Гибель непроходимый кустарник находит, разумеется, в туземном пламени (да! еще раз да, друзья!), ко-

> За бессовестно слитый финальный уровень разработчиков нужно бить. **С классикой так нельзя.**

1 Если бы «Кинг-Конг» состоял только из таких моментов — увы!.. Единственный кадр неболотного цвета на всю игру.

2 Пожар под дождем. Спутницу не интересует ни то, ни другое — заряжена на результат.





3 Один из самых величественных и забавных эпизодов во всей игре. Сейчас «спасатель» даст деру, и обиженный тираннозавр переключит свое внимание на спасаемых.

4 Статичная картинка не в силах передать весь драматизм момента. Силы равны: на сокрушительное фаталити способны оба зверя, оба в состоянии от этого приема увернуться. Война характеров.

торое, само собой, растет в настенных горшках (вариант: в напольных горшках). Некоторые уровни ЦЕЛИКОМ построены на поиске вожделенной стихии — а что, тоже гейм-дизайн, правда? Другие противники зловещим насаждениям, конечно, проигрывают. По мере знакомства со скудной фауной злополучного terrible island крепнет убеждение, что все живое на острове бегает, летает и пресмыкается через силу. Не хотят? Неинтересно? Мало заплатили? Во время битвы с карасем-переростком достаточно сделать шаг в сторону — и разъяренная ухмылка сходит с морды, куда-то исчезают стремительность и нездоровый интерес, рыбина снуло разворачивается и отправляется восвояси. Вы когда-нибудь сталкивались с динозаврами-аутистами? Пробовали воевать с летучими мышами, которых больше интересует неожиданная неровность рельефа, чем вторгшийся во враждебные пределы незнакомец? Редкое внимание хищников с легкостью и напрочь отбивается насаженным на пику и отправленным в свободный полет насекомым (размером с футбольный мяч): хитиновое тело гарантированно займет новой радостью всю живность, которая только что, кажется, яростно наступала на пятки. Они, похоже, издеваются?

Чтобы хоть как-то связать куски геймплея, авторы заставили персонажей общаться. «Будь настороже. — Зачем? — Шорох. Шорох — это животные. Животные — это опасность. Поэтому просто будь настороже». Диалоги достигают иногда каких-то немыслимых вершин абсурда: «Этот остров, он... — Что? — Он ужасен! — Тогда нам нужно выбираться отсюда». Собственно, вот и вся мотивация: нам нужно выбираться, ясно, чуваки? Просто идти. Собирать оружие, привязанное к парашютным стропам (всегда! всегда привязанное к стропам! ну хоть бы раз оно лежало НЕ в ящике!), открывать кривым деревянным стартером бревенчатые ворота — десятки ворот, выдергивать из безразмерной кучи костей ископаемые ребра и втыкать-проворачивать. Спутники будут делать то же самое: собирать, открывать, втыкать и проворачивать. Погибнуть в этом коллективном эпическом походе не невозможно: нельзя. Запрещено правилами. В случае неудачи игра укоризненно загружает автоматическую запись, сделанную за полминуты до смерти: ну что же ты, в самом деле, как ребенок? мы так старались...

Понимаете, они даже подсказки продают. По телефону. Фунт стерлингов за минуту.

С выходом

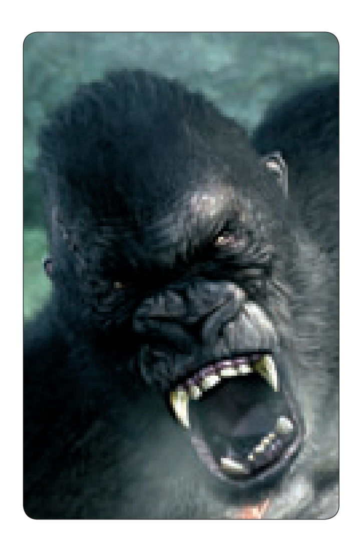
Забудьте обо всем, что написано выше, это гениально, это неподражаемо; это потрясающая, бесподобная, сносящая, простите, крышу игра. Это пробирающее до мурашек ощущение неконтролируемой мощи, ощущение свободы и бесконечного полета; это окрыляющее прикосновение настоящего и дурманящая близость совершенства.

Когда управление переходит к могучей обезьяне, перед нами предстает совсем другой «Кинг-Конг». В этих фрагментах отчетливо слышится рев льва, запертого в клетке; вихрем проносясь по этим локациям, понимаешь цену строчке «под контролем создателей фильма» в списке игровых features!

От красоты и детализации картинки захватывает дух. И это не мертвая, бесполезная красота, просто картонный мир Джека наконец-то находит своего героя: то, что раньше казалось натянутым или бесполезным, в миссиях «за Конга» восхищает и сбивает дыхание.

CREDITS

креативный директор	Мишель Ансель (Michel Ancel)
сценарий и диалоги	Жак Экзертье (Jacques Exertier)
ведущий художник	Флоран Сакре (Florent Sacre)
ведущий программист	Кристоф Боде (Christophe Beaudet)
композитор	Ян Фаниш (Yoan Fanise)



Вот каменные балки, которые стонут от натуги, вынужденные принять на себя огромный вес расчувствовавшегося примата, — и мы верим, что балки стоят тут веками, пережившие, возможно, не одну цивилизацию, они знакомы обезьяне с пеленок, весь этот маршрут герой проходил не раз и не два... Вот вьюн-переросток на утесе — и мы почти чувствуем напряжение, с которым Конгу удается сохранять равновесие и не сбавлять скорость... Вот людишки — мелкие, беспомощные — суетятся вокруг со своими горящими палками, в глазах паника, и, несмотря на очень уж несопоставимый размер, слишком заметно, как дрожат их ручонки...

Но настоящий пир духа начинается тогда, когда Конг находит достойного соперника: гигантского птеродактиля, гигантского угря, гигантского ящера... О эти поединки! В ход идут тысячелетние стволы и чудовищных размеров рукотворные колонны, от мощнейших ударов сотрясаются скалы и стонет земля. После добрых десяти минут взаимных затрещин Конг яростным движением трицепса швыряет тираннозавра (с которым мы только что столкнулись в обличии Джека — и потому очень хорошо помним) через весь экран, быстрым прыжком настигает раненого зверя и раздирает тому глотку. Этот изматывающий бой кажется апофеозом... но лишь до тех пор, пока не встречаешься мордой к морде с двумя динозаврами, с двумя динозаврами и огромной летающей тварью, с тремя огромными летающими тварями... с тремя динозаврами, наконец. Никогда еще в истории экшенов не было побоищ такого титанического размаха и такой визуальной насыщенности; так же красиво, должно быть, выясняют между собой отношения демиурги из Black & White...

Помимо «стандартной» версии обещана еще и «особая»: **с улучшенной графикой, способная (в отличие от) погрузить в раздумья самый современный графический процессор.**

Между двух стульев

А теперь забудьте обо всем, что написано выше, еще раз. Помните, с чего мы начали? Усреднение. Да, это больно; возможно, даже жестоко — но игра слишком посредственна для отъявленного трэш-мерзавца, а вся «гениальная бесподобность» занимает меньше четверти игрового времени и является не более чем дозированными микропередышками между основным седативным трипом. У Ubisoft получился очень качественный сопутствующий товар. По этому самому качеству он ничем не уступает своему старшему кинобрату — если принимать по два часа перед сном, недостатков можно не заметить вовсе. Этот продукт способен вызвать восхищение, благоговение, страх и благородный гнев — все точно так, как и было заявлено.

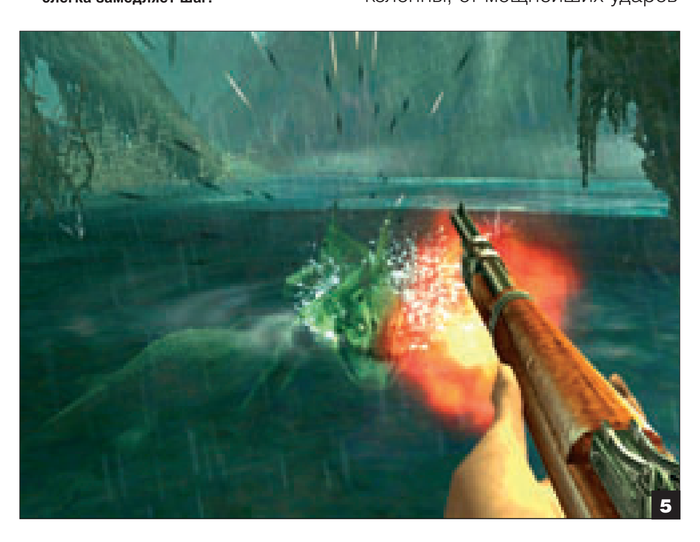
Но по несчастному стечению обстоятельств этот продукт является компьютерной игрой. А здесь все эти уловки не работают, во всяком случае, если вы хотите, чтобы ваше произведение принимали всерьез. Редкие светлые моменты (величественный марш диплодоков, сцена с приводнением гидроплана, первое появление Конга) не могут служить оправданием попытке превратить действие в неподвижность, а созерцание — в зрелище. Они лишь декларируют возможности.

Что ж, вы сделали свой выбор, мсье.

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

5 С этими зверьками получилось как-то неудобно: про них забыли после первого же появления на сцене. Обидно! Водное путешествие, между прочим, получилось довольно интересным.

6 «Защищать себя» — это играть с животным в догонялки. На все свинцовые аргументы ящерица отвечает презрительным оскалом и лишь слегка замедляет шаг.







Омологация **непослушания**

Солнечная калифорнийская долина обделенных скоростью сегодня ровно на 27,95% позитивнее, чем вчера. Полицейские прикладывают ПДД-нарушителей мордой о бампер с белозубой улыбкой искреннего расположения, радиопереговоры ведутся высоким слогом господ Шекспира и Байрона, а представители уличных меньшинств не позволяют себе ни одного слова на букву «фак».

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

жанр	**Аркадное стритрейсер-мыло**
платформа	**PC (Windows 2K/XP)**
разработка	**EA Canada**
издание	**Electronic Arts (www.ea.com)**
дата релиза	**16 ноября 2005 г.**
железо	**Pentium 4 1400+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c**

www.eagames.com/nfs/mostwanted/us/index.jsp#1_0_0_home.jsp

«Вы никогда не станете хозяином Ferrari Enzo, — благожелательно сообщает человеку перед монитором реклама руля Thrustmaster, — но вам разрешат порулить...» Most Wanted, последняя часть заслуженной серии Need For Speed (NFSMW на билбордах столицы), — вот такой сладкий щелчок по всем носам, чьи хозяева хотели бы примерить на себя имидж асоциального колесного подонка, но отчаянно боятся последствий... или даже слегка поцарапать машину.

Фитнес для нищих

Most Wanted поможет. Игровой аналог телесериала о проблемах быта богатых и знаменитых, он обеспечит головной болью выбора между Mercedes-Benz SLR и Porsche 911 GT2, нашпигует сердце соломенной ненавистью к Хуану-Антонио на черном «Мустанге», истомит члены бесконечным флиртом с безликими представителями правосудия, тяжелыми «кенгурятниками» их штурмовых джипов и шипами гусениц блокадного заграждения. «Теперь я знаю, каково быть действительно желанным!» — драматически заламывая руки, возопит дорогой читатель, когда его Lamborghini Gallardo возьмут в коробочку сорок два полицейских крейсера, а еще дюжина примется беспардонно прыгать на украшенной резным ковшом воздухозаборника крыше. Где-то на экзотическом пляже Рио-де-Жанейро обладатель белых штанов, всемудрый и всеблагой учитель масс Коэло Паульо утрет черновиком нечаянную слезу умиления...

Полдник налево

Поклонникам серии Need For Speed: Underground НЕ посвящается. После пятидесяти уко-





лов от бешенства и тонкого хирургического вмешательства с камео щипцов и бензопилы Most Wanted вышла на всех мыслимых платформах узнаваемой, но незнакомой. Наполненные воспоминаниями улицы Рокпорта, родные обвесы и антикрылья в магазинах, тридцать два четвероногих друга в ассортименте — но всюду скорее убыло, нежели привалило. Почему самые изысканные лихачи метрополии не могут примерить юбку и бамперы от разных обвес-наборов, возлюбленному покупателю NFSMW никак не объясняется. Очевидность коммерческого решения Electronic Arts продавать Underground с левой, а Most Wanted с правой руки от того не менее обидна; знайте: тюнинговые мощности первой ощутимо больше тысячью незначительных, но в сумме имеющих вес мелочей — вроде заменяемых фар и задних фонарей, зеркал и прочей, казалось бы, ерунды. Акценты Most Wanted сместились с карикатурного вылизывания транспортных средств к пародийной инсценировке Carmageddon, той самой замечательной клячи из подвалов Stainless Steel Software.

Конина

Здесь следует отметить некоторые стереотипические особенности глобального видения вещей с высокого борта Electronic Arts. При столкновении EA-автомобиля с любым инородным телом на скорости свыше трехсот км/ч у машинки разве что трескается лобовое стекло. Когда авто EA со всей дури влетает бортом в некстати повернувший грузовик, с блестящих боков спортинвентаря по-новогоднему снимается тончайшая стружка краски. Во всех указанных и прочих случаях сторонние автомобили, будь то автобусы, фуры, пожарные машины или легковушки, конструктивным изменениям не подвержены.
Вот такой дешевый, представьте себе, кармагеддон.
Дизайнеры Need For Speed, как обычно, оказались в ситуации девы, поклявшейся сохранить невинность на съемках жесткого дойчепорно. Отсюда презабавные аркадные условности прямиком из восьмидесятых: чтобы нейтрализовать кирпичик полисмобиля, необходимо перевернуть его вверх колесами. Не смять в гармошку, не разорвать пополам — перевернуть! Или придавить Специально Заготовленным Куском Задника.
Конфликт с властями навязывается условиями нелегальной олимпиады. Most Wanted сколочена вокруг пресловутого «черного списка» о пятнадцати эксклюзивных джигитах: по причине глубокой сценарной обиды, излагаемой на старте игры, герою нашего времени предстоит взобраться на самый верх подпольного табеля о рангах. Честь оспаривать титул каждого из сценарных врагов предваряется массированной прокачкой мускулов. Да-да, те самые drag-, circuit-, lap knockout- и прочие sprint-заезды из Underground 2. Трассы более хитроумны, элементы декора повторяются реже, заучивать чиканы наизусть тоже вряд ли придется. И тем не менее гриндинг! Раз за разом пятнадцать серий подряд спортивно-хулиганский долг заставляет отбить пять-семь-восемь заез-

Уникальная селекционная работа дизайнеров Electronic Arts когда-нибудь может быть отмечена серьезной научной наградой. **За теорию выведения глянца.**

1 **Редкое ненастье над городом солнца. Экстерьеры хороши нечеловечески — но только на первый взгляд или на скорости, когда задник размазывается по стеклу.**

2 **Полицейское преследование не знает границ возможного. Копы умеют и любят летать.**





3 Новое применения bullet time: притормозив старика Время, стритрейсер может протиснуться под грузовиком или свалить увесистые бревна с ползущей в гору фуры.

4 Для торжественных кинематографических моментов используются чуть более детализованные модели машин. Реальная геймплей-картинка никогда не сочится такой конфетной патокой...

дов, совершить три-четыре-пять дорожно-транспортных спарринга с полицией и набрать еще миллион-другой bounty-очков за так называемые подвиги. «Пацаны, короче, вы знаете, чем заняться», — буквально не выдерживают собственного занудства сценаристы на предпоследних гонках. Чудненькое напутствие... и удивительная наглость: не лучше ли сделать усилие и разнообразить геймплей?

Хотеть не вредно

Очевидно, мнение дорогой редакции в этом исчерпывающе неконструктивно. Девелоперы

Не следует всерьез воспринимать формулу «Most Wanted = Underground + Hot Persuit». Она неточна. Приготовьтесь многое вычитать.

возлагают все геймплей-надежды Most Wanted на непрерывное обновление автомобилей, а потом — на безудержную гопническую ярость полисменов. Первое обречено в силу внутренней одновалентности машин: за исключением кузовных деталей и скоростных характеристик они единоутробны с неохотным исключением в форме Dodge Viper. Старая жалоба, знаем. Дорожная полиция NFSMW суть малые дети. В начале преследования, когда «подозреваемый» еще не снес половину городских столбов, не раскурочил все автобусные остановки и не обменялся краской с сотней копкаров, потерять «хвост» невообразимо легко. Нет, не так: сложно его не потерять! Словно заботливая наседка, стритрейсер должен заботиться и следить за вопящим в эфир полицейским. Туда ли повернул? Не врезался ли в грузовик? Не дай бог. Начинать гонку с нуля долго, накладно и скучно. Первые десять минут проходят в искреннем волнении за судьбу закона — и показном ожидании на перекрестках. Гоп-стоп! В определенный момент участники спартакиады стремительно меняются местами. Копы разом наглеют и почкуются, выкатывают неубиваемые свиноджипы, раскладывают стальные шипы на дорогах (мгновенная смерть) и вызывают вертолет. Становится страшно. И весело. Слабый душок кармагеддона витает над полем боя, в которое превращается мирный город: машины скрытого наблюдения крутят в воздухе тройные тулупы, визжащие сиренами крейсеры утюжат собственные заслоны, лакомые bounty-очки падают в карман джекпотом. Главное — оторваться. Свалить пару яхт, подкосить водонапорную башню, взорвать бензоколонку. И под мост, в самый угол! И молчок. Потому что удержать награбленное даже сложнее, чем награбить. Даже в NFS.

В финале активно не хватает элементарного автомобильного дестроя... и городской жизни, поиска. В пику Underground, Most Wanted можно пролететь из начала в конец не вылезая из гаража — предусмотрительные шорткаты в меню отменяют необходимость выбираться в город и искать состязания самостоятельно. То есть совершенно. «Спрятанные» незадекларированные заезды из Underground, в некоем смысле — побочные квесты, отсутствуют. Искать магазины тоже не надо, они отмечены на карте с самого начала. Город есть, но его нет. Без функционального наполнения это пшик, пустышка.

Вот так, по мелочам, разваливается дизайн. Чуть меньше кастомизации, исчезнувшие детали — и вольная Need For Speed деградирует до уровня обычной гоночной аркады из меню и заезда после экрана загрузки. Поделом, наверное. Лучше бы шли дорогой Porsche Unleashed.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

CREDITS

продюсер	Дон Гибсон (Don Gibson)
ведущий дизайнер	Ник Берк (Nick Burke)
ведущий программист	Скотт Хансен (Scott Hansen)
звукорежиссер	Чарльз Динен (Charles Deenen)

Цивилизация: Перезагрузка

Через пять часов одиннадцать минут после начала игры, когда я почти нашел удачный момент, чтобы изменить положение тела, а то и протянуть руку к стакану с чаем, танковые войска сопредельной Зулусии вероломно вторглись на территорию моей родины. Вскоре весь исламский мир, включая союзных ацтеков и материковую часть Японии, встал на защиту земли русской от конфуцианской напасти. До успешного завершения ядерной программы оставалось сорок ходов. Не до чая.

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

жанр	Походовая легенда
платформа	PC (Windows 98SE/ME/2K/XP)
разработка	Firaxis Games (www.firaxis.com)
издание	2K Games (www.2kgames.com)
дата релиза	25 ноября 2005 г.
железо (рекомендуемое)	Pentium 4 1800+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, 1,7 Гбайт на жестком диске



www.civ4.com

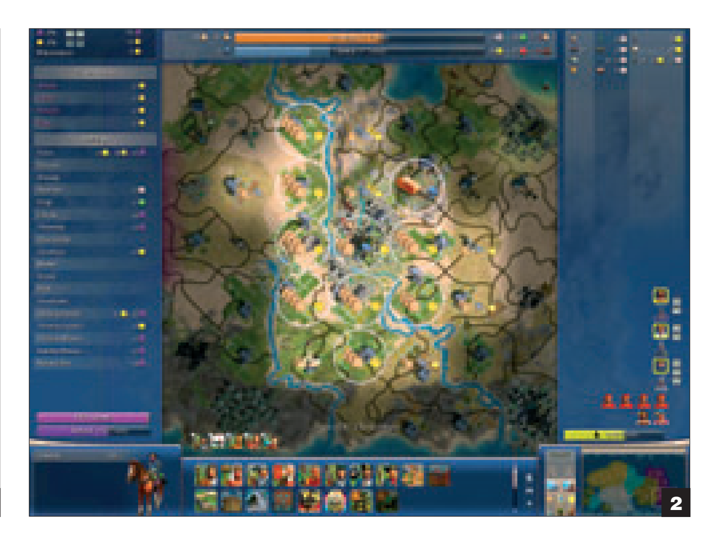
Плачущая девочка на плакате: «Мой папа любит «Цивилизацию» больше, чем меня»... Школьный класс. «Вы не прекратите играть, пока не ЗАХОТИТЕ прекратить играть», — написано мелом на доске. Посреди комнаты кругом сидят несколько человек: нервического вида юноша в очках, старушка-божий одуванчик, полноватый мужчина средних лет в костюме и галстуке. «Я играл без перерыва три дня, не поднимаясь со стула; не ел, не мылся...» «Целых три дня?» — участливо переспрашивает ведущий. «Я же сказал, что не вставал со стула!» — почти кричит молодой человек. В его глазах отчаяние, пальцы отбивают чечетку в поисках несуществующей кнопки мыши. «Еще один ход, еще один ход...» — раскачивается другая жертва в углу комнаты.

No more turns

Мы присутствуем на семинаре общества анонимных цивоголиков. В свое время эти люди стали жертвами неумеренного пристрастия к Civilization, но теперь под наблюдением опытных психиатров они вместе ищут путь из тьмы зависимости к свободе, здоровью, социуму, самой жизни. Девиз общества: «No more turns». На импровизированную трибуну поднимается Сид Мейер. «Здравствуйте, меня зовут Сид, я — цивоголик». «Привет, Сид!» — встречает класс новичка.

Легкий и остроумный пиар-проект четвертой «Цивилизации», Civilization Anonymous, все еще доступен в Интернете на сайте www.civanon.com, а видеоролик с участием Дедушки С., по достоверной информации Коли Т., без остановки крутили на E3. Выстрел в десятку: Civilization 4 — чудовищно аддиктивная игра. Это не новость, «Цивилизация»





1 Оказывается, она круглая! Один из самых сильных экзистенциальных опытов во время игры в Civ4: уползти камерой на орбиту и обнаружить, что плоская карта натянута на сферу.

2 Автоматизированные помощники готовы взять на себя проблемы градостроительства, вам остается только задать приоритеты развития. Новая игра поощряет создание узкоспециализированных городов.

Революция отменяется. **Civilization IV — отчетный концерт жанра по итогам четырнадцатилетней работы.**

была такой с самого начала, просто на этот раз трехмерный графический движок и слегка «расправленный» геймплей делают всякое сопротивление бесполезным. Я запустил игру воскресным вечером из чистого любопытства («интересно, как выглядит новая версия») и смог остановиться только через пять часов. Слава Нептуну, мир был маленьким, а уровень сложности «легким».

Революция отменяется

Услуги «Анонимных циваголиков», уверен, будут востребованы еще долго, ведь бронепоезд Civ4 только набирает ход: еще не выпущены все патчи, еще не все интернет-гуру высказались по поводу сбалансированности многопользовательских режимов, а модификаторы только начали разбираться с новым, чрезвычайно мощным и гибким инструментарием творца миров. «Цивилизация» — не просто популярная серия компьютерных игр, это целая культура, если не государство, со своими законами, бюрократическим аппаратом, СМИ и даже оппозицией. Смена порядкового номера игры — это смена эпохи, не меньше.

Какой будет новая эпоха Civilization? У Take Two, новых хозяев брэнда, и разработчиков Firaxis было время, чтобы подумать над ответом на этот вопрос. История помнит много случаев, когда авторы популярных стратегических игр, идя на поводу у своих самых верных поклонников, заводили сериал в тупик — или врезались в стену, будучи не в состоянии выбрать полосу движения. Не так давно на наших глазах разбилась махина Master of Orion, — неизвестно, когда издатель оправится от перенесенного шока. В непролазные дебри залезли в свое время разработчики Heroes of Might & Magic — и теперь новый публикатор вместе с новым девелопером ударными темпами прокладывают в тьму таракань многополосное шоссе с освещением.

Firaxis выбрала (кто бы сомневался) очень взвешенный подход. «Одна треть старого, одна треть улучшенного и одна треть нового», — диктует рецепт дизайнер Сорен Джонсон. Вопреки обычной практике, обновленная «Цивилизация» не больше и не сложнее предыдущей — она просто чуть-чуть другая. Девиз разработчиков: «Упрощай, упрощай, упрощай!» Авторы попрощались с коррупцией, загрязнением и затратами на обслуживание городских построек. Им на смену пришли более простые и понятные в быту концепции. Вне всякого сомнения, авторы учли накопленный опыт — как свой, так и чужой: в новой игре при желании можно обнаружить цитаты из Civ2, Sid Meier's Alpha Centauri, почившего в бозе конкурента Call to Power и, разумеется, Europa Universalis. Интерфейс управления упрощен настолько, что, кажется, его теперь нет вовсе — большинство операций выполняются из главного экрана. И хотя самая ценная для Firaxis аудитория — опытные игроки с десятилетнем стажем, те самые «граждане государства Цивилизация», главная забота компании — новички. 14 лет — достаточный срок, чтобы вырастить новую генерацию циваголиков. Пришло время нажать на большую красную кнопку RESET.

У Firaxis получилась, без всякого сомнения, самая доступная игра за всю историю сериала. Можно потратить два дня на обсуждение нововведений, говорить о роли мировых религий и





3 **Мали — родина рок-н-ролла и не только. Здесь же удалось построить Пентагон и Эйфелеву башню.**

4 **Дипломатическая палитра обогатилась возможностью открывать и закрывать границы. Политические деятели научились жестикуляции и мимике — по их поведению можно оценивать ход переговоров.**

великих личностей, штудировать одолженный у SMAC конструктор гражданского строя, допускающий 3125 различных комбинаций, спорить о плюсах и минусах изменений в боевой системе, однако давайте будем честны: это детали. Чтобы заставить публику взглянуть на старую игру новыми глазами, достаточно было просто поработать над имиджем — сменив графический движок.

Быстро освоившись в новом для себя третьем измерении, «Цивилизация» обзавелась подвижной камерой, избавившей нас от изометрического остеохондроза, круглой планетой и облачным покровом, деятельными полигональными юнитами и городами, которые вполне достоверно растут прямо на основной карте вместе с фермами, шахтами и поселками-спутниками. Картинка вышла яркой, сочной, по-хорошему игрушечной, как у недавних Pirates!, — не оторваться. И пусть хардкорные игроки делают вид, что им все равно, — это не так.

Второе важнейшее изменение: интерфейс и встроенные подсказки. Почти незаметные электронные наставники посоветуют, направят, разъяснят, порекомендуют — осторожно, очень тактично, не создавая у игрока ощущения собственной бесполезности. «Эээ... Мы давно не строили новых городов, мой Повелитель. Как вы полагаете, может быть, произвести нового поселенца при первом удобном случае? Да, да, конечно, вы совершенно правы, я отдам необходимые распоряжения. Извините за беспокойство». И так везде. «Заткнуться? Затыкаюсь». Предыдущая «Цивилизация», при всех своих достоинствах, создавала у не слишком опытного игрока ощущение, что он пропустил несколько последних серий — для погружения требовалось усилие. Civ4 утопит вас сама.

«Таким мог быть Master of Orion 3». **При одной мысли об этом на глаза наворачиваются слезы, а кулаки сжимаются в бессильной ярости.**

Детали

Авторы сделали все возможное, чтобы наступить на горло тактике безудержного строительства городов (Infinite City Sprawl). Города перестают расти во время инкубации поселенцев, а величина затрат на поддержку увеличивается с ростом количества городов в опасной пропорции. Через несколько сотен лет вы получите множество нищих поселений и полное отсутствие свободных средств на развитие науки и строительство. Выход? Не торопиться с экспансией, вдумчиво развивать каждый город, уделяя внимание его специализации. Времена городов-универсалов миновали, нынче в фаворе города-очаги культуры, индустриальные центры, сырьевые придатки и научные инкубаторы. Электронные градоначальники соответствующим образом обучены и готовы проводить выбранную вами политику строительства — рано или поздно с ростом империи вы, вероятно, захотите воспользоваться их услугами.

Одно из серьезных нововведений — «великие люди»: бизнесмены и политики, деятели культуры, науки, искусства (как вам Элвис?). Несмотря на комариный срок жизни, эти титаны способны сделать для своей страны немало: совершить неожиданное открытие, подарить миру невероятной ценности художественный объект, существенно пополнить дырявую казну. Чтобы империя генерировала великих личностей с завидным постоянством, мудрый правитель должен создавать интересные города — полные чудес

CREDITS

автор идеи	Сид Мейер (Sid Meier)
ведущий дизайнер и AI-программист	Сорен Джонсон (Soren Johnson)
ведущий программист	Мустафа Тамер (Mustafa Thamer)
ведущий художник	Стив Орден (Steve Ogden)
продюсер	Барри Каудилл (Barry Caudill)



и с большим количеством горожан-мастеров своего дела. Медицине известны случаи, когда адепты Civ4 одерживали победу в космической гонке, имея всего ОДИН город. Несомненно, эта стратегия требует известных дипломатических усилий и сопряжена с немалыми потерями, и все же — попробуйте. Раздавить противника пузом культуры, как в Civ3, не получится. Как, впрочем, и духовностью — а жаль. Границы страны все так же зависят от плотности культурного развития на единицу площади, однако окруженные вражеские города будут стоять до последнего; впрочем, рано или поздно их жители станут настолько несчастны, что ваш сосед разорится на издержках и, возможно, просто подарит спорную территорию.

К религиозному вопросу авторы подошли со всей возможной корректностью: в игре семь религий, включая христианство, иудаизм и ислам, однако все они абсолютно симметричны: в самом деле, не важно, культивируете ли вы на просторах Османской империи буддизм или таоизм, результат будет одинаковым. Никаких священных походов, никакой инквизиции — все спорные вопросы обойдены за версту. В результате, религия в игре получила вспомогательное значение: с братьями по вере легче договариваться и воевать (жители захваченных городов проще переносят ассимиляцию), вслед за миссионером во вражеский город можно заслать шпиона, и так далее.

Железный занавес

Слава богу, границы разрешили запирать на замок — ни одна морда (пусть даже союзническая) не сунется в наши пределы.

Раздавить противника пузом культуры, как в Civ3, не получится. **Как, впрочем, и духовностью. А жаль.**

Рано или поздно (а если вас окружают соседи с агрессивным характером и уровень сложности чуть выше плинтуса — скорее рано) вы вступите в открытый конфликт и... обнаружите, что у армий вместо двух параметров, атаки и защиты, остался один — сила. Зато появились бонусы, опыт и character development, да такой, что в РПГ-стане начинается разброд и шатания. Теперь после очередного сражения мы вынуждены мучительно размышлять, каким еще уникальным умением обогатить замечательных копейщиков: врачевать ли раны стоящих в одном лагере армий, атаковать ли с моря или просто бить на 25% сильнее? В результате через пару столетий эти парни заменяют нам родственников, а боевые действия становятся все более тактически насыщенными. В сражении приходится учитывать индивидуальные способности юнитов: лучники, например, особенно хороши при защите городских стен и обладают магией «первого удара»; копейщики, и это не новость, эффективны против конных воинов, а сами конники умеют блистательно покидать поле брани в случае очевидного поражения. Особенное значение имеет артиллерия: один выстрел из катапульты или пушки способен перетряхнуть весь неприятельский «стек», а в некоторых случаях и стоящие на соседних клетках армии, поэтому любителям «носить все яйца в одной корзине» придется быть особенно осторожными и больше внимания уделять разведке перед боем...

Душещипательная история о том, как игра на четырнадцатом году жизни обрела второе рождение, привлекла новую аудиторию и не растеряла (ну, почти) старых поклонников, подходит к концу. Выбора у вас нет — новая «Цивилизация» в обязательном порядке должна быть куплена и пройдена хотя бы раз — чтобы не терять форму.

ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

5 Чтобы ни говорилось о нововведениях и упрощенном интерфейсе, 90% успеха игры — в новом трехмерном движке. Civ4 выглядит так вкусно, что устоять просто невозможно. А казалось бы, такая мелочь...

6 Проблему «танки против мушкетеров» до конца решить так и не удалось, но разве это не весело? Особенно если танки — ваши?







Великая отечественная карусель

Мировая девелоперская община по-прежнему придерживается убеждения, что изведение животного «бобер» действительно спасает дерево. А кто наш лучший враг? Террористы приходят и уходят, инопланетяне улетают на родной Альдебаран, но честный немецкий национал-социалист («...совьетишен трупен!..») остается навсегда. Бейте же его, люди!

CALL OF DUTY 2

жанр	Развеселая FPS-аркада
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Infinity Ward (www.infinityward.com)
издание	Activision (www.activision.com)
издание в России	«1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	28 октября 2005 г.
железо	Pentium 4 1400+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c

www.callofduty2.com/cod2/index.html

Каждый WW2-шутер перемалывает на сосиски впечатляющую дозу виртуальных жителей Германии: еще немного, и мы всерьез задумаемся, не переименовать ли родину Рейха номер три в «Китай» — из чисто иллюстративных соображений. Call of Duty 2 (COD2 для рыцарей Круглого стола) вносит свою полновесную лепту в процесс изведения разбежавшихся по белому свету гитлеровских молодчиков и в том выгодно отличается от своих братьев по оружию. В отличие от отяжелевших под гнетом собственной значимости Brothers in Arms и Medal of Honor, герой дня управляется с задачей развлечения ненаглядных нас легко и непринужденно. Играючи. Давно забытое ощущение, правда?

Искусственное дыхание

Неуловимый излом в судьбе FPS-жанра дорогая редакция почувствовала пятым звериным чувством, сразу в множество голов, одномоментно. «Шутеры превращаются в аркады». Call of Duty 2, например, достойна упоминания рядом с легендарными двумерными произведениями искусства Karateka, Prince of Persia, BlackThorne... Это нельзя увидеть на скриншотах, зато легко почувствовать кончиками пальцев. Когда-то трехмерная графика рассекла жанр надвое, четко отбив Два от Трех, но теперь век феодальной раздробленности, кажется, подходит к концу.

У шутеров было слишком много заморочек (буквально!) — Call of Duty 2 лишь выигрывает, избавившись от большинства.

Что вы скажете об FPS без аптечек? Или об FPS без «градусника жизни», то есть вообще? Мнение редколлегии: это классно, ребята!





Не раз и не два мы удивлялись способности землян из Quake 4 забрасывать бронежилеты и амуницию глубоко во вражеский тыл. Даже туда, где не ступала нога человека. Замечательный пример ситуации, когда одно неестественное дизайнерское решение (жизнь в «процентах», например) влечет за собой еще с дюжину нелепиц. Расслабьтесь, сделайте три глубоких вдоха. Вам лучше? Можете читать те, мучительные размышления о цифровом эквиваленте урона от пули калибра 9 мм.
И никакого морфия на столе у секретарши (помнишь F.E.A.R., брат?).

Слева направо, сверху вниз

Три разношерстные кампании новой Call of Duty побеждаются шаг за шагом, чекпойнт за чекпойнтом. По доброму обычаю ний даже у ветеранов Far Cry. При одном условии — если вы не забываете двигаться вперед. Попытка пересидеть фашиста в окопе заканчивается сущей фантасмагорией: позиции оказываются завалены десятками тяжелопрепарированных трупов «своих» и «чужих», а неумолимый генератор подкреплений продолжает плодить бойцов по обе стороны окопов и немедля сталкивает их лбами в самой

Новый графический мотор Call of Duty позволяет дизайнерам творить чудеса: **ах, если бы какой-нибудь Герцен потрудился разбудить в горе-писаках Infinity Ward хотя бы фельетонистов!..**

1 **Середина игры. Еще один скрипт. Еще одна лазейка в соседнюю «комнату». Круглосуточная служба скриптовых дизайнеров радует наши сердца.**

2 **Сейчас начнется самый ужасный момент игры: неуправляемая поездка на ильичевском броневичке с лихорадочной тир-стрельбой. Невыносимо!**

дальше? А воевать? Героическим русскому, американцу и англичанину из Call of Duty 2 требуется несколько судорожных глотков воздуха, чтобы полностью оправиться от ранения. Скажете, ересь? А может, это была царапина, сущий пустяк? Или легкая ягодичная контузия? В любом случае баланс COD2-геймплея ощущается острее, ярче — солдаты редко интересуются, сколько процентов жизни вышиб из сослуживца пинок прикладом в живот. «Задело?» — трясут за плечо они. «Ерунда. Жить буду». Браво. Да здравствует естественность. Прощай-WW2-шутеров, COD2 покрыта невидимой сеткой триггеров: физическое достижение вон той ржавой бочки, сгоревшего танка или погрызенной снарядами кирпичной кладки вызывает скриптовый переполох у искусственно-интеллектуальных гитлеровцев. Они запрограммированно откатываются назад или идут в атаку, седлают танки, осыпают позиции гроздьями «вантузов» (так окрестил немецкие гранаты простодушный американский Джон). К чести девелоперов, ячейки скриптового невода столь мелки, что поведение противника не вызывает нарекаправдивой пародии на всамделишный ближний бой. Постановка смотрится одновременно мультяшно и жестоко. Взрывы красиво раскидывают куклы тел (без расчлененки), снайперские пули подбрасывают каски в воздух, шквальный огонь пулеметов срезает бегущих бойцов, умирающие пытаются отползти к своим. Их настигают контрольные выстрелы или удары прикладов. Прекрасно инсценированная бойня дымно виляет хвостом и ждет действий от своего белого господина. «Better you, than me, фашистская собака!» — кричит из-за печной трубы сержант





3 **Специально для Call of Duty 2 в запасниках Голливуда были найдены Усатые Фрицы. Впервые на экране!**

4 **Игра быстро превращается в кровавую баню — стоит лишь воспротивиться скриптовому порядку вещей. Однако патронов хватает всегда и на всех.**

Красной армии на очаровательной смеси картавого одесского английского и чистейшего русского. Причуды глобализации. Роскошные трехмерные задники стелются под ноги с патентованным лоском хорошего скроллера. Только не слева направо, а от горизонта и за спину. Впрочем, какая разница? Первосортный образчик ландшафтного дизайна то и дело проворачивается под подошвами солдатского сапога: «Тигры» проламывают стену и открывают новую лазейку, нечаянная, то есть тщательно проскриптованная, авиационная бомба направляет бойцов в следующую зону. Дизайнеры COD2 ни на секунду не оставляют своих постов. Пока миссии не оборвутся триумфальным ничем, они будут развлекать отважного борца с фашизмом все новыми и новыми штучками. Черт подери, это же живое пособие, мастер-класс для подавляющего большинства FPS-производителей, склонных к тактике «поматросил-и-бросил» в отношении к скриптам в собственных опусах.

История с историей

Микроменеджмент спасает и губит Call of Duty 2. С одной стороны, мы решительно не штирлицы, занимаемся сугубо сиюминутными делами: выкуриваем фрицев с улицы Solechnaya (орфография сохранена), удерживаем маленькую алжирскую деревушку, захватываем бункеры на побережье Нормандии. Задачи будничные, но неизменно интересные диспозицией, дизайном карт, обезоруживающей яростью и красотой схватки. Однако миссии изъяты из жизней трех совершенно разных персонажей, вырваны по-варварски грубо, без объяснений. Они начинаются и заканчиваются серединой, повествование не имеет ни начала, ни конца, ни смысла. Оно безыдейно, в нем отсутствует направление, связь времен, цель.

Но разве можно так не любить себя? Тема требует интриги, нарратива. При желании, Call of Duty 2 можно было превратить в исторический фарс «Пушки острова Наварон» или военно-полевой роман: игра могла бы с легкостью переплюнуть потливые претензии Brothers in Arms на историчность. Пусть русская кампания отдает перегаром «Врага у ворот», зато американская дарит второе дыхание уличным боям. Английская эскапада в Африке и вовсе прекрасна — от ночного боя в свете прожекторов до атаки под прикрытием танков Crusader. Кроме того, у британцев отменная фактура персонажей: эксцентричный капитан красных беретов и рокочущий («...trying my best, sssir») шотландец Макгрегор... Так где же, во имя богов, попкорновое приключение с их участием?! Вместо Индианы Джонса Второй мировой — а легкомысленная и очаровательная Call of Duty 2 имела все шансы — мы получили набор «Сделай сам», сопровожденный рукописной инструкцией о том, как лучше измыслить сюжет для указанного изделия. Жаль. На дворе не 1996-й, Infinity Ward не id Software, a Call of Duty не Quake. Сценарии в readme-файле больше не работают — даже если мы правы, и шутеры вновь стали аркадами.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

По обыкновению, самыми слабыми сторонами военного шутера остаются инфантильные «покатушки» на разнообразных транспортных средствах. **Увидев танк или броневик, самые достойные дизайнеры вмиг превращаются в пускающих слюну идиотов...**

CREDITS

руководитель проекта	**Джейсон Уэст (Jason West)**
исполнительный продюсер	**Винс Зампелла (Vince Zampella)**
ведущий дизайнер	**Майкл Бун (Michael Boon)**
ведущий программист	**Роберт Филд (Robert Field)**
арт-директор	**Ричард Криглер (Richard Kriegler)**



Льюис Кэррол на том свете

«Периметр» был единственной нетронутой топ-стратегией из неизъятых у бдительно оберегающего кладку ОМХа. Имела место не вытравленная боязнь слова «отвлеченный», привитая школьным психологом. Тест «дети-нарисуйте-неизвестное-животное» показал, что пририсовывающий птице реактивный двигатель (даже биологический, на корму) — шизоид. Особенно если по алгебре «5». Но «Завет императора» способен вернуть достоинство черным... то есть братьям и сестрам по отвлеченному разуму. Аллилуйя!

«ПЕРИМЕТР: ЗАВЕТ ИМПЕРАТОРА»

жанр	Иначе, чем RTS
платформа	PC (Windows 98SE/ME/2K(SP4)/XP)
разработка	K-D LAB (www.kdlab.com)
издание	«1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	3 ноября 2005 г.
железо	Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 4Ti с 64 Мбайт ОЗУ, 3 Гбайт на жестком диске

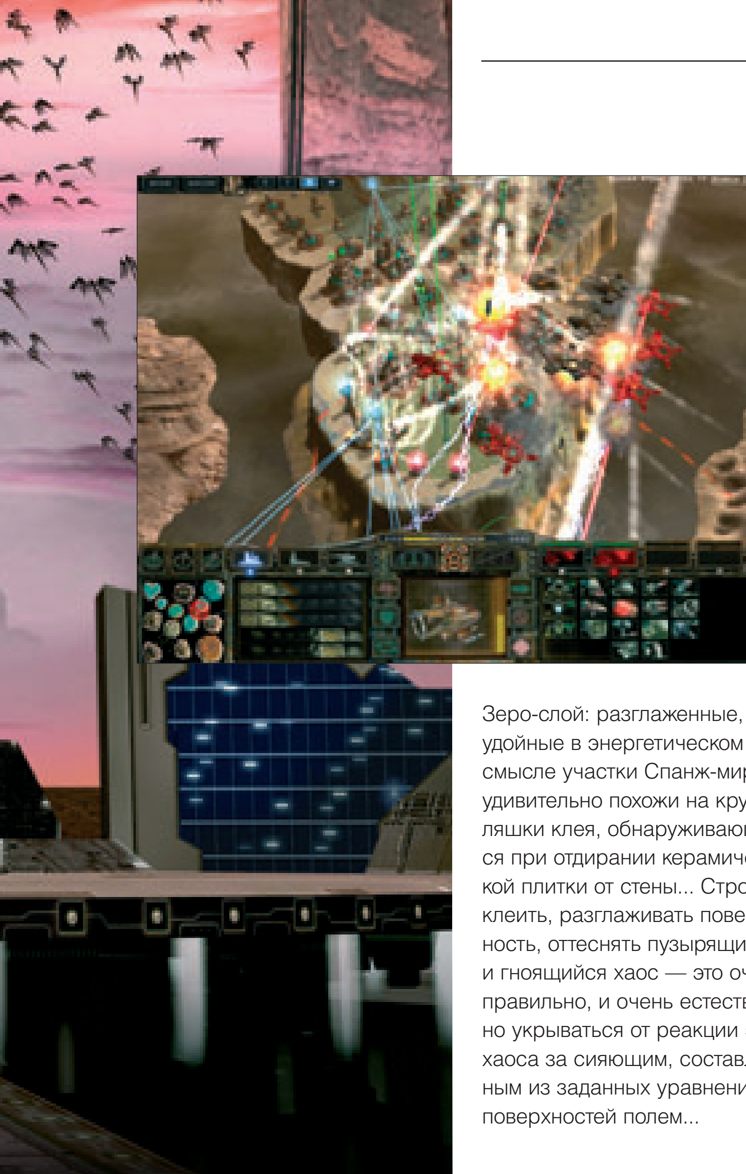
http://games.1c.ru/perimeter/rus/game.html

Say it once, say it loud, I'm black and I'm proud. To есть, I'm 21st century schizoid man. А вы знаете, что шизоидов будут непременно включать в экипажи исследовательских звездолетов, потому что отвлеченный разум может сопоставлять между собой ранее неизвестные вещи? И мы будем почти как Спириты во вселенной «Периметра»...

Снова заново

В «Завете императора» наблюдается некоторое смягчение внешнего вида по сравнению с базовой игрой. Вас не посадят играть на пиццу (то есть на ее поверхность) и не будут сразу стращать гигантскими «пеньками» и «наскальными росписями» (хотя это всего лишь проекция коллективного бессознательного на Спанж). На более привычных... спокойных местностях вас сразу бросят в бой. Островных карт полно, что означает трудный терраформинг, недостаток места и, как следствие, энергии — много Ядер не понатыкать. Вдобавок некоторые миссии «ЗИ»-кампании близки к первоначальному видению геймплея visionary и mastermind'ом игры: территориальная война, никакого производства Сквадов (то есть можно, но не нужно), окружение Фрейма Ядрами и бдительное поджаривание налетающей и наползающей Скверны отдельными эллипсоидами силового поля (весь Периметр, как известно, сжирает энергию до обидного быстро).

Если не прониклись, не пугайтесь и обратитесь к оригиналу, где вас аккуратно проведут по понятиям за руку... и где вас поджидают «пеньки». Ничего страшного: как раз там можно замкнуть алчущую привычного архаическую часть сознания на самое себя. Посмотрите на



Зеро-слой: разглаженные, удойные в энергетическом смысле участки Спанж-миров удивительно похожи на кругляшки клея, обнаруживающиеся при отдирании керамической плитки от стены... Строить, клеить, разглаживать поверхность, оттеснять пузырящийся и гноящийся хаос — это очень правильно, и очень естественно укрываться от реакции этого хаоса за сияющим, составленным из заданных уравнениями поверхностей полем...

обесточить укрепрайон для легкого уничтожения, но и включить его в свою сеть? «Мыслите другими категориями». Не нападать с дубиной и разрушать до основания, но ловко укрываться маленьким щитом и наносить разящие удары. И, в конце концов, не убить всех, но убежать в Омега-портал.

Все-таки традиционные RTS — звенья одной цепи, начатой Westwood; рефлексы конечности на мыши и конечности на клавиатуре могут быть новыми, очень разных количествах. С другой стороны, излишняя заточенность состава отдельного Сквада под пребывание в виде определенной разновидности юнитов может стать гибельной. Наверное, где-то есть середина, могущая быть найденной эмпирически (лучше уж так — задачу на оптимизацию даже представлять страшно...)

Little By Little

Интересно, создаст ли «Периметр» новую Цепь Игр? Любопытно будет посмотреть, как полностью согласованные с сюжетом (как спайс, его месторождения и песчаные черви) порталы, Зеро-слой и Скверна станут условностями — такими древними, что кое-кто забудет о начале... Пока же (во всяком случае в «Завете императора») ощущение нового геймплейного фронтира никуда не исчезло. Заряд не успел разрядиться. Думается, даже у тех, по чьему субъективному времени между основой и добавкой прошло полтора года. Кстати, «Завет императора» имеет признаки Игры с Четным Номером. Или 2.0-версии. Или

Мы никак не можем сообразить, кого же, кого же так сильно напоминает **Император с овеянным тайной происхождением и goatee на подбородке...**

После очень короткого аутотренинга голова перестанет кружиться. И вы сможете заново пережить (или испытать впервые) ощущения древнего человека из 1992 года, в первый раз усевшегося за Dune 2. Вам предстоит связывать между собой ранее незнакомые вещи. Харвестер — источник кредитов... Может, не идти в лобовую атаку, а сначала уничтожить его? Может, не ломиться напрямик (что в «Периметре» куда более катастрофично, чем в обычных RTS), а обойти редуты и разорвать в узком месте Энергосеть противника? И не только

но мышление давно закостенело. Кода, схема, парадигма одна и та же, поэтому жизненно важно переключиться, размять заржавевшие участки мозга. Благо поводов много. Например, общий unit cap в 250 базовых роботов и возможность строить дополнительные командные центры для создания новых Сквадов. Зачем? Специализация. Один-два больших Сквада — это не только негибкая армия, но и невостребующая значительную часть составляющих базовых роботов, каковые для объединения в различные юниты требуются в

1 От лобовых атак много шума и дыма, но мало толку.

2 Зараженный Скверной Фрейм, как и положено, выглядит полностью падшим.





3 Махаоны оскверненного Фрейма вкушают от Сквада Ракетниц, нашей мобильной ПВО.

4 Механический Спирит в предшествующий вылуплению из куколки период очень уязвим; чтобы спасти его от Скверны, приходится бессчетно дергать рубильники, вкл. и выкл. поле.

чего-то между. Конечно, есть непременное для аддона (или для stand-alone'а) дополнительное сооружение: Электрическая Лаборатория, с апгрейдами и прилагающейся линией модных юнитов (то есть форм, в которые могут отливаться базовые роботы), Наземный (наспанжевый) Шокер, очень неприятная летающая гадость Махаон, к счастью, уязвимая для ракетчиков, и летающий же Кондуктор (то есть Электрический Проводник?), тяжелая всеубойная вещь.
Зато в прямо-таки выдержанной Blizzard'овской манере тонкой настройке подвергся баланс между уже знакомыми юнитами, а также, гм, соотношение между ними и пространством уровней. Игроков посадили на маленькие островки не только затем, чтобы заставить их, любящих легкие пути, чаще трансформировать Сквады в летающие и обратно, рациональнее использовать весьма ограниченное пространство и истончить, сделать легко обрываемыми цепи Трансмиттеров. Игроки очень боялись Скаммеров — веретенообразных подземных (субспанжевых) ползунов, чудовищно медленных, но смертельно опасных (Сквад из Скаммеров — замечательное средство для разрыва вражеской энергосети или обестачивания пушечек и ракетниц, которые потом добивает другой Сквад, — прихватывать не всегда полезно, так как оборонительные турельки расходуют энергию). В «Завете императора» у rush-юнитов, во-первых, отобрали непрерывную псевдоземную толщу для укромного ползания, а во-вторых, снабдили мало использовавшихся отвлеченно мыслящими людьми простейших летунов Штурманов способностью стрелять по подземным целям. Угу, в StarCraft'е Mutalisk умел стрелять по воздушным целям, а Guardian — нет. Балансировка. И в тех же целях — электрическая пушка, то есть исключительно неприятный для нападающих разрядник, чтобы любители высаживать вокруг своего Фрейма лес из Ядер не засиживались в обороне. И новые разновидности Скверны, кажется, стали проворнее лететь мотыльками на свечку.

Во время игры в «Завет императора» (как и в оригинальный «Периметр») у игрока образуются новые нейронные связи. **Необычное. Ощущение.**

Победоносный Бармаглот

Единственное — увы, K-D не добавила нам «П-Файлов» (если вы не играли в «Периметр», но, вняв ламентациям, собрались за ним и за «Заветом императора», — в самом начале прочтите «Генезис Исхода», обязательно, перед тем как садиться за. Вы почувствуете, что от Калининграда до родины «твердой» научной фантастики Кракова ближе, чем от любого российского города, и не только географически). Тем не менее кампания «Завета императора» изобилует тайнами и сюжетными поворотами в духе Homeworld (то есть в духе «Периметра»). Кстати, брифинги перед миссиями — тоже прекрасное средство замкнуть атавистические уровни сознания на самих себя — часть себя будет в замкнутом цикле радоваться, что поручения от имени Императора («Вместе вы положите Спанж к моим ногам!») вам дает голос, подозрительно похожий на, кгхм, «Мы — C.L.I.T. Трепещите, вы все под угрозой!» из, кгхм, Jay and Silent Bob Strike Back.
И да, в миры Психосферы первым проник Чарлз Доджсон, шизоидный математик. Вернувшись, связал впечатления:
Воркалось. Хливкие шорьки
Пырялись по наве,
И хрюкатали зелюки,
Как мюмзики в мове...

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

CREDITS

концепт-дизайнер	Андрей Кузьмин
руководитель проекта	Евгений Новиков
гейм-дизайнер	Юлия Шапошникова
главный программист	Александр Котляр
главный художник	Влад Спицкий
музыка	Vishudha Kali (Андрей Комаров)



Картонки **наголо!**

Продолжение самой коммерчески успешной игры (если верить LucasArts) по легендарной лицензии выглядит куда менее ладно, чем оригинал. Все богатое наследие идет с молотка по сниженным ценам, словно хозяева норовят поскорее избавиться от надоевшего барахла. А ведь это же наша с вами культурная икона, товарищи!

STAR WARS: BATTLEFRONT II

жанр	Кощунственный микрошутер
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox, PlayStation 2, PSP
разработка	Pandemic Studios (www.pandemicstudios.com)
издание	LucasArts (www.lucasarts.com)
дата релиза	1 ноября 2005 г.
железо	Pentium 4 1500, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт, 5 Гбайт на жестком диске

www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii

Предыдущая игра была из той породы, что не нравятся критикам, но любимы народом. Вопиющая безыдейность и творческое слабоумие не значат ничего перед ненаглядным антуражем. Странности баланса никого не пугают, а хаотически мятущийся геймплей среди ботов, обладающих интеллектом недельного цыпцыпленка, все равно способен приносить многие часы безмозглой радости от пальбы по имперским штурмовикам, дроидам и прочим тщательно обожаемым персонажам.

Все, что в таких условиях требовалось от LucasArts, — дать нам толику того же самого, ведь у SW: Battlefront вовсе не было репутации, которую можно было бы потерять прямолинейным копированием, да и планка находилась не на заоблачной высоте.

Х-свинки в космосе

Вместо этого нам устроили еще более широкомасштабное, еще более картонное шоу.

«Би-2» выглядит пародией на все предыдущие завоевания игровселенной SW. Во-первых, нас наградили боями в космосе. Теоретически отличная задумка с массой действительно славных идей: несколько типов прекрасно знакомых ЛА с каждой стороны, все эти тай-файтеры, тай-бомберы и прочие икс-крылья. Плюс весьма любопытная идея проникновения на вражеский крейсер с десантом, плюс внешняя отделка неприятельских кораблей путем бомбардировки различных жизненно несущественных систем: командирского мостика, тарелок связи и пр. На бумаге все это, несомненно, выглядело отлично, пока не поступило в темный игросьемочный подвал.







Все наши истребительные чудеса летают настолько неуклюже, что хоть лбом об иллюминатор. Казалось бы, ну украдите сами у себя, сделайте все точь-в-точь, как в сериале X-Wing — и всем будет счастье. Но нет! Наши агрегаты движутся еще корявее, чем в SW: Starfighter, который сам по себе прекрасный эталон глубин падения. Для того чтобы все это безобразие хоть как-то поддавалось управлению, скорости очень сильно за-мед-ли-ли. Это напоминает не то покадровый просмотр боев из классической трилогии, не то сражение подводных аппаратов. Боевой батискаф, рубя незадачливых моллюсков винтами в моркапусту, подплывает к вражеской подлодке, а навстречу ему уже гребут имперские аквалангисты. Публика аплодирует ластами.

Оцените также следующее креативное решение: если вы пробежали один космический бой, то вы пробежали их все. Космическая карта одна, расположение противоборствующих флотов (если эти малонаселенные летучие космодеревни можно так назвать) неизменно, только на стенку наклеены изображения разных планет.

Укол лазерным зонтиком

Вдоволь наиздевавшись над собственной X-Wing-сагой, игра переходит к экзекуции серии Jedi Knight. Конечно, игры в сей вселенной редко обходятся без камео киногероев, но здесь дорогие персонажи дождем льются из жестяного ведра изобилия, и нельзя и шагу ступить, чтобы не споткнуться об их расплющенные о земную твердь тела.

Теперь у каждой стороны есть свой пул героических личностей, которые выдаются вам после набора определенных аркадоочков в данном конкретном бою. Поэтому те, кто заслужил, следующий респаун могут провернуть в тельце камеогероя. Но даже ради них игровую механику переделывать не стали, и результат ужасен. Можно ли считать нормальным, когда повстанцы бегают, как полупарализованные? Можно, они и в кино не отличались гимнастическими способностями. С клонов в их непростых доспехах, а уж тем более с дроидов вообще взятки гладки. Но когда джедай с лазерной саблей наголо передвигается так, словно у него вместо позвоночника лохматая швабра, это уже криминал. Герой не способен даже толком взмахнуть своей светящейся шашкой, его хватает лишь на то, чтобы выставить ее в сторону... или не выставлять. А уж противники (и неловко подвернувшиеся союзники) сами должны уважительно нанизываться на благородное оружие. Блистательные пируэты им. Катарна? Даже и мечтать запрещаем! Исключение одно — сам Йода, по нажатию правой мышекнопки пускающийся в хаотический полет микробензопилы. Выглядит កощунственно, но для игры последнее вообще очень характерно, взять хотя бы генерала Гривуса с ДВУМЯ саблеруками вместо четырех.

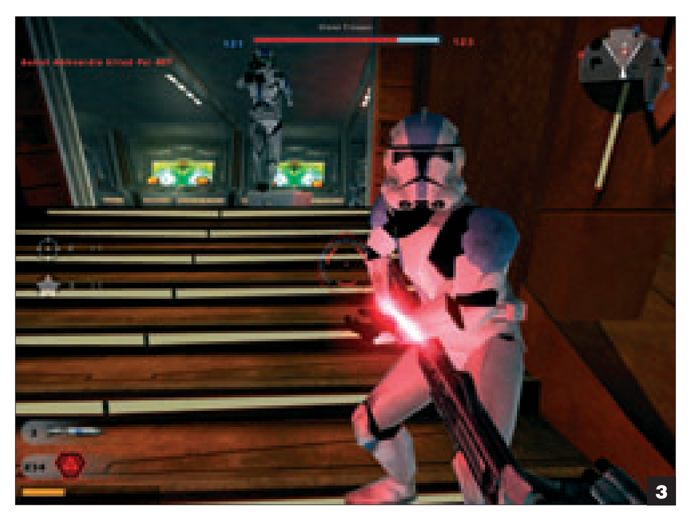
...И все-таки ни один другой шутер не имеет такой по-детски беззаботной атмосферы. **«Прокатись на нашей карусели!»**

1 Танк Торговой Федерации против Магистра Йоды. Схватка, как вы понимаете, неравная, и через пару секунд танк будет переработан в мелкую стружку. Кстати, когда Магистр вбегает в траву, его оттуда не видно.

2 Флора планеты Felucia наполовину состоит из гигантских мыльных пузырей, среди которых мирно пасутся беззащитные Chiken Walkers, как их в насмешку зовут бессовестные повстанцы.

Исповедь 501-го

В прошлой серии существовали однопользовательские кампании, правда, весьма рудимен-





3 Клон наклонился ко мне, будто хочет прошептать нечто важное, но я его понять не смог. Робот, ну что с меня возьмешь!

4 Дарт Мол приходит на помощь Торговой Федерации в бою на Mustafar. Похоже, темные джедаи научились не то воскрешать мертвых, не то путешествовать во времени.

тарные: либо туманно-сюжетный пробег по имеющемуся набору карт, либо кампания с захватом-освобождением планет. Не представляя из себя ничего особенного, эти режимы все-таки выполняли свою функцию оффлайнового развлечения. Нынче авторы решили развить оба сингл-режима, попутно... угробив их. Во-первых, сюжетная кампания, хоть и обрела сквозного героя и относительно связный сюжет, одновременно явилась полигоном экспериментального геймплея. Вместо обычных правил («побеждает команда, первой набравшая 150 фрагов») нам следует выполнять некие цели. Так, мы должны захватить точку X. Если потеряем полсотни солдат — проиграем, а вот у противника подкрепления не ограничены. Иногда это приводит к совершенному абсурду: битва за Hoth, эвакуация повстанцев; хотя все транспорты, кроме одного, уже отчалили, отважные борцы с Империей продолжают респауниться в товарных количествах. Хо-хо! Бессюжетная кампания также подверглась уничтожающему развитию. Идея создать стратегическую карту (Total War-суперлайт) весьма похвальна, как и процесс заработка «очков победы», на которые мы покупаем новые флоты, открываем новых юнитов и приобретаем бонусы. Устремления, безусловно, правильные, вот только противника пользоваться всем этим не научили, и в то время как мы вываливаем на поле боя снайперов, инженеров, тяжелую пехоту и прочая и прочая, враг бегает обычными солдатами-единичками. Из-за этого бессюжетные кампании фактически неиграбельны. Уповаем на патч.

Результат боя не зависит не только от ваших действий, он вообще, кажется, совершенно случаен. **Но — парадокс: это вовсе не недостаток игры, а ее достоинство!**

Не верь глазам своим

И о главном — о картах. Конечно, Battlefront 2 вовсе не пытается сказать новое слово в картостроении, ничего сногсшибательного здесь нет, но все же. Около половины карт отлично подходят для бесшабашно-хаотического веселья, коим и является геймплей игры в ее лучшие моменты. Властные хоромы в центре вселенной Coruscant представляют собой отличную, пусть и очень небольшую, арену для развеселой бойни; узкие Mustafar-коридоры, местами выходящие прямо в лаву, тоже становятся местом весьма презабавных стычек. При этом некоторые творения, увы, выглядят так, словно их вынули из мусорной корзины. Felucia стоило бы переименовать в «Вырви-глаз»; столь чудовищный в изобразительном отношении антураж можно встретить лишь в тех трэш-проектах, которые не попадают на наши страницы. К тому же уровень утоплен в густом тумане, поэтому разглядеть предмет можно, лишь расплющив о него нос. И без того бессвязные столкновения, характерные для игры, превращаются тут в какую-то радиопостановку.
С видимостью намудрили и в новинке сезона Dagobah. Это в кино болотно-зеленый туман был потусторонним и загадочным, здесь он просто грязный и дешевый. И ведь уже первая часть никак не претендовала на жирнобюджетность, сиквел же производит обманчивое впечатление кустарной работы, состряпанной на коленке. На коробке может быть написано что угодно, но это не «Звездные войны».
И — если снизить ожидания до нуля, можно начинать веселиться.

АШОТ.АХВЕРДЯН

CREDITS

продюсер	Крис Уильямс (Chris Williams)
ведущий дизайнер	Питер Деллкамп Зиферт (Peter Dellekamp Siefert)
арт-директор	Мэтью Хоуланд Палмер (Matthew Howland Palmer)
ведущий программист	Джон Нортан (John Northan)
ведущий дизайнер уровней	Шон Соуси (Sean Soucy)
композитор	Джон Уильямс (John Williams)

Я — Барни Хендриксон!

The Movies — игра немножко вредная. Капельку для здоровья душевного, чуточку для телесного. Плюс живет в ней небольшой червячок, из тех, что подтачивают башню фантазий, прогрызая в ней норки, через которые солнышко здравого смысла просовывает свои разрушительные лучики, выжигающие нежные ромашки буколических иллюзий и испаряющие застойные озерца наивных фантазий. Но очень, очень хорошая.

THE MOVIES

жанр	Симулятор киностудии, «сделай сам»-программа
платформа	PC (Windows 2K/XP), PlayStation 2, Xbox, GameCube
разработка	Lionhead Studios (www.lionhead.co.uk)
издание	Activision (www.activision.com)
дата релиза	8 ноября 2005 г.
железо	Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 2,9 Гбайт на жестком диске



www.themoviesgame.com

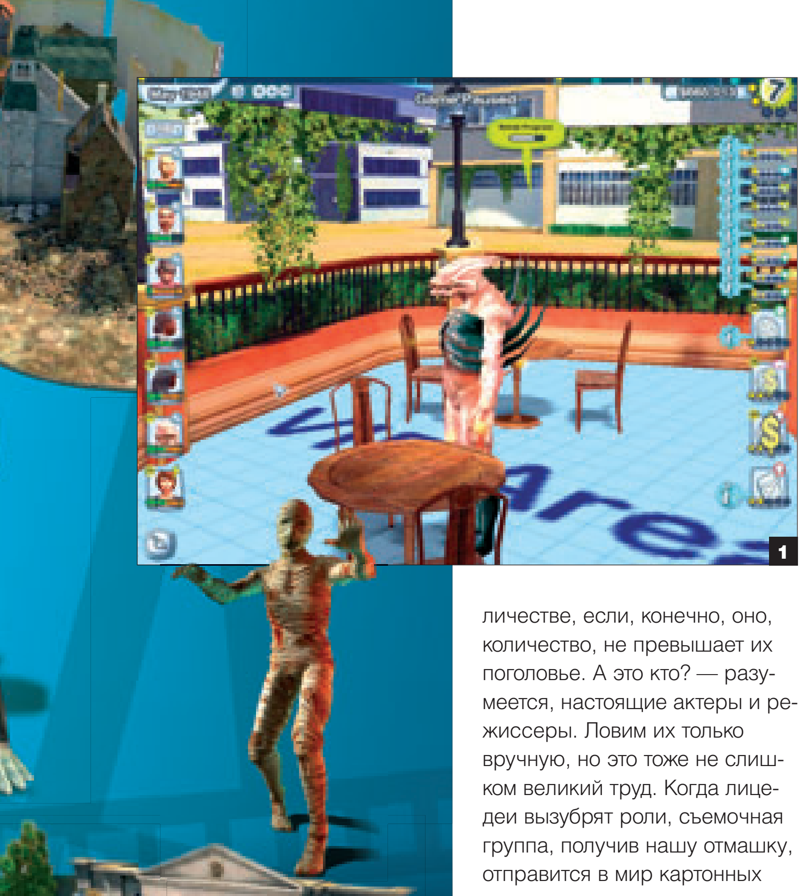
Казалось бы, если даже бывший карманник Голдвин (он же Голдфиш, он же Гелбфиц) сумел основать кинокорпорацию с рыкающим львом на фасаде, то уж, наверное, это дело не из самых мудреных. Тем более пропущенное через розово-кисейный фильтр электронного игрища для любого-всякого.

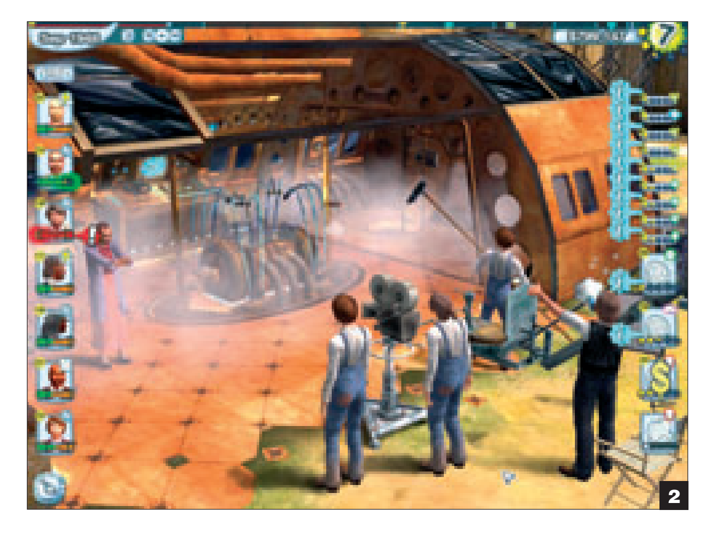
Кино? С легкостью!

Отчасти это и впрямь очень просто. The Movies (или просто TM), как и всякая правильная КИ (казуальная игра), берет в оборот бережно, не спеша, с безукоризненной дикцией объясняет, как хватать за шкирку безработных симов, колотящихся в двери студии и вожделеющих кинокарьеры. Кстати, их пожелания учитывать необязательно и в случае нужды любого соискателя на должность строителя декораций можно волевым решением загнать в массовку; да и из поливальщика студийных газонов, беспечного шалопая без роду, без племени, запросто получается исполнитель эпизодических ролей.

Оступиться негде. Расставляем домики, протягиваем дорожки, с недоумением отказываемся высаживать пальмы и разбивать клумбы. До того ли? Кино снимать надо!

Собственно кинопроизводство тоже вполне интуитивно и не предвещает никаких зловещих сюрпризов. Вот сценаристы — корпят, сочиняют кино на бумаге. А мы хвать его (готовый сценарий) — и поволокли вслед за шлейфом золотистой пыли (и где, интересно, сподвижники Дяди Пети наловили столько Tinkerbell?), каковой помогает найти место для подцепленного объекта или субъекта. А вот массовка и актеры эпизодов — эти сами сбегутся в нужном ко-





1 «Пожирней и погуще!» Работники студийного общепита и не таких видали.

2 Милые девушки с одинаковыми заплатками на джинсовых попах делают всю закадровую работу. Операторы, осветители, таскальщики туда-сюда — все они. И никаких с ними проблем!

личестве, если, конечно, оно, количество, не превышает их поголовье. А это кто? — разумеется, настоящие актеры и режиссеры. Ловим их только вручную, но это тоже не слишком великий труд. Когда лицедеи вызубрят роли, съемочная группа, получив нашу отмашку, отправится в мир картонных стен и нарисованных гор — и снимет фильм. Звуковой эффект «ту-ду!». Перемещаем картину в, гм, релизную. Звуковой эффект «звон монеток»!

ровым кинокритикам и зрителям наплевать на связность сюжета, его повороты и коллизии. Важно выбрать правильный, любый публике жанр и наворотить всего любого, да погуще. Новейшие декорации, хитрые ракурсы, искусственный дождь и побольше экранного времени — вот рецепт успеха. Фантасмагорические картины из жизни зомби-лесбиянок, чередующих утопление друг друга в ванной гостиничного номера с истреблением монстров,

недовольны. А когда актеры недовольны, режиссеры недовольны, прочая куадрилья недовольна — путного кина не будет. Деньги — ладно, это понятно. Но тонко организованных творческих пролетариев угнетает буквально все. Помните, что мы сочли излишним заниматься лесопосадками? Даже это нам припомнят. Им, видите ли, нехорош трейлер, вокруг которого не разбит тенистый садик. Клозеты? Звездам подавай ВИП-клозеты! А проблемы имиджа?

Игра позволяет не просто понять на уровне рассуждений и экстраполяций, но почувствовать и осознать, откуда и зачем столько дрянных фильмов. **И приумножить их число.**

Вот так оно и снимается. Короткое, простое, скверное кино. Никто не неволит. Обанкротиться крайне сложно, и для поддержания студийных штанов достаточно клепать комедии-короткометражки про неподъемную штангу или поливочный шланг. Кому это надо? Нам точно не. Нам подавай «Сталкера» со спецэффектами by Industrial Light & Magic и музыкой Горана Бреговича.

А хорошее?

О, в этом случае не обойтись без детальной переработки сценария. Конечно, внутриигровым

вполне способны удостоиться виртуального «Оскара» и принести студии нешуточный респект, подкрепленный бурным потоком условных дензнаков. Если, конечно, будут хорошо сняты. А с этим могут возникнуть проблемы. Артисты тоже люди? Черта с два! Не зря, не зря в старые добрые времена этих нехороших людей, комедиантов, запрещалось хоронить на кладбищах. Судите сами: кривлякам дали престижную работу, одели-обули, чего еще? Иди, трудись и не греши. Если бы. Еще НИЧЕГО НЕ УМЕЯ, не имея ни малейшего опыта, они уже

Даже рослые мужики (не будем здесь о дамах) с прическами «афро» страдают и закатывают истерики — потому что, видите ли, им принесли костюмчик не по последней моде. Иногда этот бзик догоняет их прямо во время съемок. И, да, приходится вытаскивать нервного звездуна Дугласа Фербенкса из декораций и нести в гардеробную, чтобы заменить положенный ему по роли костюм обезьяны на гангстерский пиджак в полосочку… Бич съемочного процесса — стресс. И чем продолжительнее съемки, тем выше вероятность, что звезда взбрыкнет по полной





3 **Субтитры, конечно, проще в освоении. Но фильм с полноценным озвучанием гораздо эффектнее! Текст можно набалтывать прямо в микрофон, не спуская глаз с экрана.**

4 **Режиссер рвет и мечет, мечет и рвет. Со стороны может даже показаться, что это не его кровное детище, а поденщина по пересъемкам чужой картины.**

программе: «Я больше не могу работать с этими уродами! Я, в конце концов, тоже...». Игра не знает возрастных ограничений, поэтому из напрашивающихся способов стрессоподавления, доступны только два: выпивка и ресторан, то есть все та же выпивка, но с закуской. Это неплохо работает. Отправил истерика в бар, он накатил пару стаканов, всплакнул в жилетку бармену — и снова готов к работе. Но «Клиника Бетти Форбс» не была бы такой знаменитой, если бы звезды отличались от прочих смертных в части скорости и стойкости алкоголизации. Пару раз снял стресс, а потом глядь, а над головой актера вновь облачко «хочу выпить». Знаете, чем это заканчивается? Объемистой бутылкой зеленого стекла, к которой примадонна прикладывается прямо под софитами. И последующим стрессом режиссера. И... Думаете, зрители не заметят, в атмосфере каких паров снимался фильм? Кажется, замечают. «Актеры совсем не выкладывались!» — такой вердикт стоит фильму звездочки.

Страдания начинающего магната

Да, алкоголиков можно вылечить, обжорам отсосать лишнее сало, а уродам имплантировать силикон во все места. Но это время! А время в нашем бизнесе — очень большие деньги. Приходится думать вперед. Холить и лелеять привеерд, приучать их делать зарядку, наряжать в модные платьица и отпускать им кудри. Веселить, общать друг с другом и наращивать их мастерство в разных жанрах. Снимать газетными фотографами, которые по собственной воле шагу не сделают, так и будут отираться возле бара или полировать задами капоты студийных авто. Но этого мало — звезды то и дело норовят отказаться позировать для таблоида! Они, дескать, не в голосе.

Пастьба этой киноотары — лишь половина забот. Кто, кроме нас, поратует об имидже студии? Кто расставит вазоны с цветами и урны? Построит новые декорации, цеха и заведения? Да никто. А ведь все это стоит денег! А чтобы были деньги, нужен продукт, фильмы нужны! А съемки подтачивают душевное равновесие актеров и растравляют их аппетиты. Они устают, они «срочно хотят отдохнуть», они требуют новые трейлеры и зарплату побольше! От всего этого быстро вживаешься в образ вечно потного, скаредного толстяка, которому уже не в радость ни перстни на волосатых пальцах, ни сигара габаритов французского багета. Я не выйду к журналистам и принесите же наконец кто-нибудь мой бензедрин! Колесико скроллинга иногда помогает. А иногда — усугубляет. Я агукал и радовался как дитя, когда увидел во всех подробностях, что режиссер во время съемок сцены автомобильной аварии вскочил и схватился за голову. Это было так адекватно, что я уверился, будто что-то пошло не так и актеры убились. Нет, все обошлось, просто вот такой он темпераментный. Зато у меня натурально защемило сердце, когда мановением колесика я приблизил ту самую примадонну-выпивоху. Мало того что у нее было испитое лицо. Она, простите мой французский, рыгнула, и перегаром шибануло далеко за подвластные ей 1024x748 точек. Мерзавка! Ведь сколько я готовил ее к этой роли, и все насмарку! Конспектируйте, пожалуйста: для хозяина киностудии съемки вовсе не сказочный мир, полный волшебства и чудесных

> В казуальнейшую Sims-обертку сэр Молиньё завернул сладчайшую из конфет — **инструмент для преобразования креативного зуда в арт-продукцию.**

CREDITS

руководитель проекта	**Адриан Мур (Adrian Moore)**
исполнительный дизайнер, директор студии по развитию	**Марк Уэбли (Mark Webley)**
гейм-дизайнер	**Питер Молиньё (Peter Molyneux)**
сценарист	**Джеймс Лич (James Leach)**
программист	**Джеймс Браун (James Brown)**
художник	**Джо Райдер (Joe Rider)**
звукорежиссер	**Рассел Шоу (Russell Shaw)**



The Movies — редчайшая игра! Помимо переживаний, воспоминаний и флера, она оставляет после себя вполне зримый продукт, имеющий право на существование вне ее контекста.

сюрпризов. Это тяжкий труд, плата за который — людская неблагодарность и какие-то жалкие миллионы долларов.

Изумительный «Сделай сам»

Все, о чем выше, — работа на удовлетворение вкусов сугубо внутриигровой публики. Это интересно, это затягивает. А потом медленно и верно начинает надоедать. И этого тоже не отнять. Но все это ничто по сравнению с сердцем TM, тем, что почти не прячется под поверхностью очередной Sims-свистопляски. Напомните-ка мне, можно ли было жить в городе из Sim City? Прокатить друзей на поезде из какого-нибудь Tycoon'а? А вот кино из TM — вполне себе живое, настоящее дело.

Демонстрация своих творений (или хотя бы скриншотов из них) TM-сообществу приносит не только понятное удовольствие от соития кино со зрителями, но и позволяет обогатиться (виртуально, только виртуально) и прикупить нового киностаффа в местном магазине. Правда, пока он закрыт, но нас призывают копить денежки и ждать скорого заполнения витрин товарами.

Создание киноленты в TM — больше чем один из этапов игры. Это отдельная игра, сродни любому хендмейдингу, только, пожалуй, лучше. Да, купивший готовый каркас, готовые глазки, синтетические трессы и собравший из этого «принцессу» не может считать себя полноценным кукольником. Но и он в силах (при изрядной изобретательности) удивить окружающих. Так и мы, складывающие из большого, но вовсе не всеобъемлющего набора типовых клише собственное кино, очень даже можем сотворить увлекательный ролик. Lionhead дала нам простой в освоении, но богатый возможностями инструмент, и тот, кто скажет, что сделанное с его помощью хуже, к примеру, флэш-мультиков, — будет не прав.

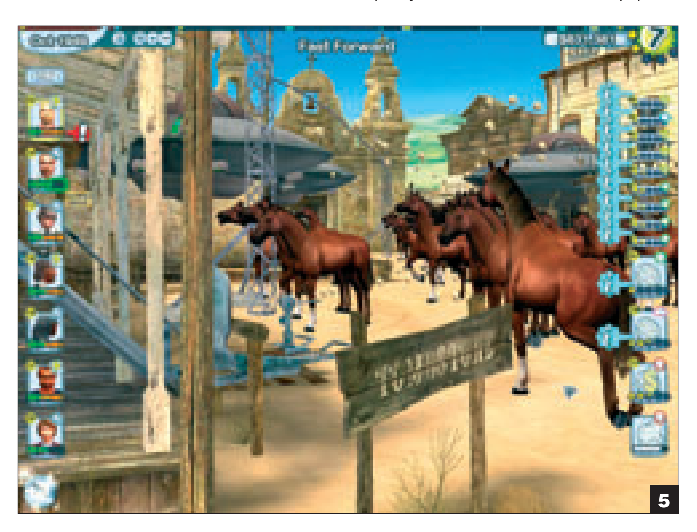
Из десятков сценок типа «банановая кожура» или «пинок в зад», помещенных в разные декорации, можно сотворить фильм практически любой сложности и продолжительности. А потом наложить субтитры или звук. Кстати, практика показывает, что лучшие ролики выигрывают именно за счет текста, а вовсе не визуального ряда. Тому пример — «Scholastic films intelligent design», лидер онлайнового TM-чарта. Подозреваю, что дело даже не в ограниченности возможностей TM, а в тривиальной лени. Все-таки кинопроизводство, даже в таком упрощенном виде и с крайне дружественным интерфейсом, процесс необычайно кропотливый. Не досмотрел — и субтильная красотка вдруг взваливает на плечо ковбоя и бесцеремонно тащит его в закадровые кусты. А вместо нежно убаюкиваемого младенца на руках у матери оказывается коровий череп. От мелодрамы до гротеска — один лишний или, наоборот, несделанный мышеклик.

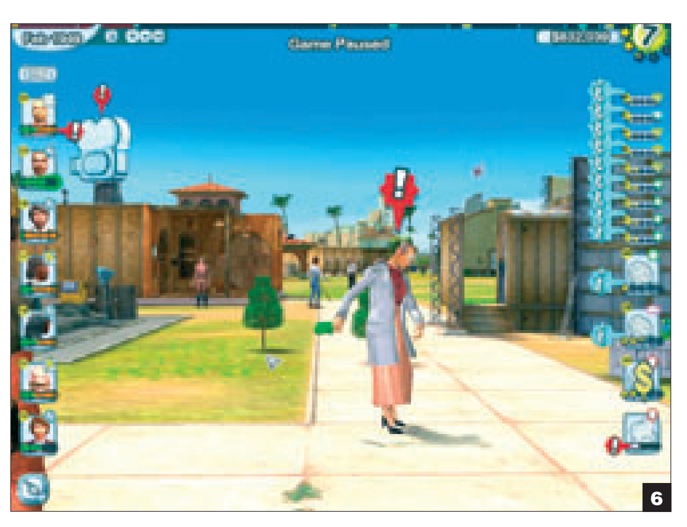
Но оно того стоит. Долгий путь от самолично смоделированных актеров до записи через микрофон силами родных и близких «саундтрека» увенчивается заслуженной мыслью «ну и кто после этого Спилберг?» и чудесной безделушкой, почти настоящим «кином». Кстати. С лучшими образцами народного The Movie-творчества можно ознакомиться в папке Venya, что на нашем DVD.

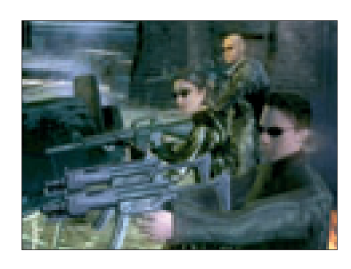
ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН

5 Летающие тарелки распугивают мустангов в Тумстоуне? А зрителям нравится...

6 Женский алкоголизм — зрелище тягостное даже под этим изумительным калифорнийским небом.



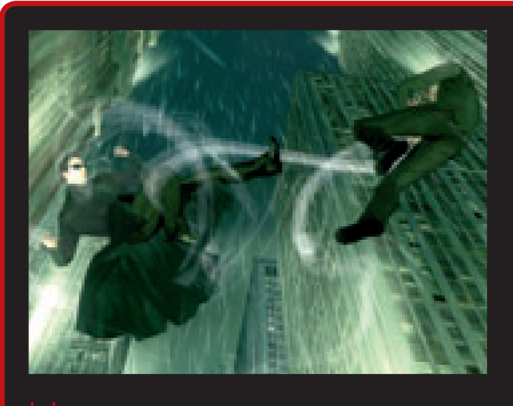




THE MATRIX: PATH OF NEO

жанр	Запойное дитя Shiny
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox, PlayStation 2
разработка	Sniny Entertainment (www.shiny.com)
издание	Atari (www.atari.com)
дата релиза	9 ноября 2005 г.
железо	Pentium 4 1800+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 6 Гбайт на жестком диске

www.atari.com/thematrixpathofneo



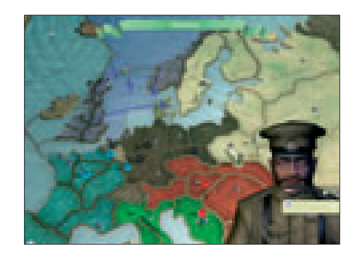
Неондерталец

Кто сказал, что Shiny умеет делать игры? Деньги — возможно, игры — некогда. The Matrix: Path of Neo наводит на мысль, что ее авторы проглотили синюю и красную пилюли одновременно — и заполировали шампанским, из горла. Гуляй, гормон.

Сначала помутилось в глазах. Неумытая застиранная картинка на входе назвалась «сепией», но в кузов залезть не может. Крупное зерно сыплется с экрана в моменты величайшей художественности (двухчасовая фантазия на тему убиения Билла — только начало), все остальное время с патентованных РОЖ позорно бегут лицевые текстуры, а камера ходит сквозь стены. Открывающий кадр уничтожает Бунюэля: витающая в невесомости оторванная голова Нео перед пустым монитором. Потом оказалось — баг... Мир взвизгнул, крутанулся и ушел в дискретный отпуск.

Системные возможности ПК Shiny видела именно там, где вы оставляете мусор. На трех кадрах в секунду сочинение по мотивам Вачовски-трилогии превращается в бесконечный наркотический рапид с шишечно-остроумными «а если бы». Если бы Нео не вернулся в офис, если бы его не схватили агенты, если бы он не разбил вазу, если бы Иешуа не распяли на кресте, если бы. Между тем под капотом это нонстоп-файтинг. Аристократический отпрыск моды на восточные единоборства, интеллектуальное переосмысление искусства семерых убивахом, запутавшийся в трендах и течениях скудоумный упырь. Его элементарно жалко. Красивые айкидо-связки, невесомый воздушный балет и древнее мастерство меча тянут руки из бесконечных рвотных масс некрасивого, необъяснимого насилия. Декаданс ушел, в дверь ломится обыкновенная звериная пустота. И, нет, обязательная кадровая нарезка «Матриц» по рецепту умельцев «Первого» не проматывается.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН



«ДИПЛОМАТИЯ» (DIPLOMACY)

жанр	Походовая стратегия
платформа	PC (Windows 98/ME/2K/XP)
разработка	Paradox Interactive (www.paradoxplaza.com)
издание	Paradox Interactive (www.paradoxplaza.com)
издание в России	snowball.ru/«1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	4 ноября 2005 г.
дата релиза в России	4 квартал 2005 г.
железо	Pentium 4 1600, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce FX5700 со 128 Мбайт ОЗУ, 0,3 Гб на жестком диске

www.diplomacy-pcgame.com



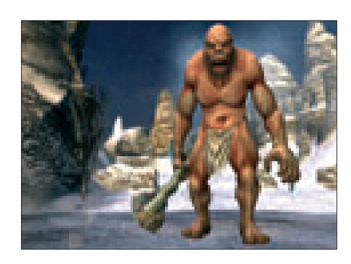
Trust #1

В 1959-м издана настольная. В 1999-м Hasbro неудачно перенесла на ПК, а в 2005-м дала стратегоманьякам из Paradox порезвиться с интеллектуальной собственностью. Теперь мы знаем, откуда в Hearts of Iron поддержка атакующего полка с соседней территории.

Хватаете оловянного солдатика и, не роняя, отправляете по контекстному назначению. Любая армия и любой флот равны по силе; не больше одной фигуры на клетке (то есть в провинции), все решает численно-территориальный перевес. Простые правила — бесчисленные варианты, шахматные раздумья; тикают часы. Но — дипломатия. Созываете заинтересованные стороны, бросаете свой флаг-фишку на нейтральную провинцию — учредить демилитаризованную зону; во флажок противника — всплывают возможные договоры. Есть сложные расклады: «Мы нападем, вы нас подопрете, и мы перевезем вашу армию из Швеции в Ливонию». План #9 рисуется прямо на карте; есть возможность автоматического выполнения уговора, дабы раньше времени не нанести backstab противнику. Все наглядно, и нужно учить пиктограммы, чтобы сразу понять, полночный или вечный союз вам предлагают.

Профильные гики говорят «фи» AI; но они могут разыграть все дебюты с закрытыми глазами, а мы вникаем в выгодность положения Османской империи на карте. И — кто-то убедил Paradox, что у ее игр бедная графика; отсюда анимированные противники, эмоционально реагирующие на ваши действия во время отыгрыша хода. Стоны и рычание наводят на мысли. Ну да, стратегия, но шведская.

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ



THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

жанр	Action/adventure
платформа	PC (Windows 2K/XP), PlayStation 2, Xbox, GameCube, DS, GBA
разработка	Traveller's Tales (www.t-tales.com)
издание	Buena Vista Games (http://buenavistagames.go.com)
издание в России	snowball.ru/«Новый диск» (www.nd.ru)
дата релиза	14 ноября 2005 года
железо	Pentium 4 1500, 256 Мбайт ОЗУ, GeForce 3 или эквивалент, USB-геймпад (опционально), 4 Гбайт на жестком диске

www.narniathegame.com

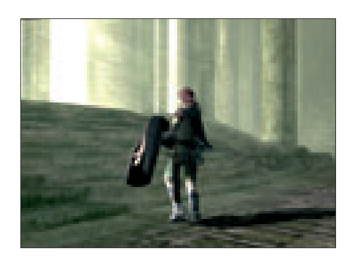


Спите, **профессор**

«Достойные читатели не подчиняются расписанию. Точно не скажу, почему однажды я вдруг почувствовал, что не просто сказка, а сказка для детей это как раз то, что я должен написать, хоть убей...» (Клайв Стейплз Льюис.)

Профессор Кембриджа, член Британской АН, преподаватель английской словесности, филолог, литературовед, богослов и большой друг Дж.Р.Р. Толкина, Льюис тоже однажды написал свою сказку. Возможно, это любимая книга вашего детства, ее читала вам перед сном выписанная из Лондона гувернантка, или вы учили по ней английский и ненавидите всей душой, или пробовали в переводе и нашли «скучноватой». Возможно, вы изводили красным фломастером весь календарь в ожидании большой кинопремьеры — в таком случае, поторопитесь купить игру и насладиться фрагментами фильма в высоком разрешении. Киноперсонажи хороши настолько, что возвращаться к адаптированным для консолей уходящего поколения полигональным двойникам становится все сложнее. Самостоятельного значения играизация «Лев, Ведьма и платяной шкаф», пожалуй, не имеет: уберите из титров трогательные воспоминания детства и фамилию режиссера (Shrek, Shrek 2) — и вы получите средней руки action/adventure с парой оригинальных дизайнерских решений вроде режима team up. Впрочем, что сейчас имеет самостоятельное значение... Детям в нежном возрасте, впечатлительным девушкам и желающим вернуться в сказку — показано. Только купите, ради всего святого, геймпад. Иначе профессор перевернется в гробу от ваших проклятий.

ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

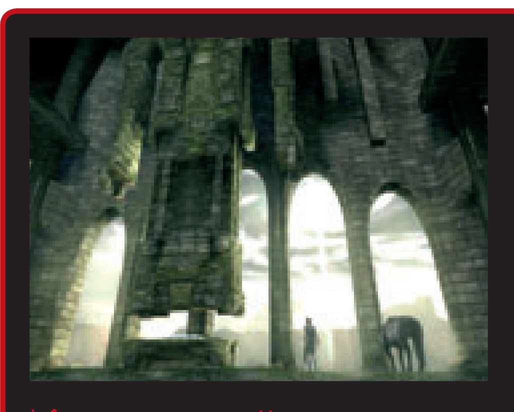


SHADOW OF THE COLOSSUS

жанр	Симулятор Давида
платформа	PlayStation 2
разработка	Sony Computer Entertainment (www.scee.com)
издание	Sony Computer Entertainment (www.scee.com)
дата релиза	18 октября 2005 г.



www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97472/Site



Исчезающий **вид**

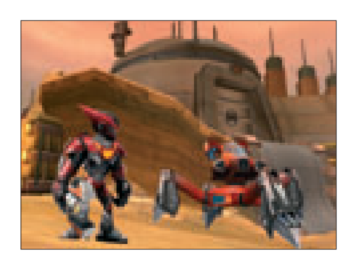
Каким был самый крупный босс, с которым вы когда-либо сражались в компьютерной или видеоигре? Возможно, вы бились с троллями в три человеческих роста. Вероятно, расстреливали огромных и тупых колоссов — которые, скорее всего, являлись частью окружающего фона, нежели элементом шутера...

А как насчет низколетящей сороконожки длиной в пару футбольных полей? Причем из оружия только короткий меч и лук со стрелами? Надо подбить из лука воздухоплавательные пузыри у нее на брюхе, нестись параллельно на верной лошадке и, улучив момент, перескочить на волочащийся по песку плавник (хорошо, это не совсем сороконожка), забраться по плавнику (осторожно!) на спину зверя и поразить его мечом в уязвимую точку за третьим снизу кожистым спойлером. Это каждый знает. А если это черепаха размером с городской район, вся из себя бронированная? Затрудняетесь ответить? То-то же.

Маленькая подсказка: если в момент, когда редкое (занесенное в Красную книгу!) четвероногое пытается тебя растоптать, всадить ему в подошву стрелу, а животное потом на эту стрелу наступит всем весом... Shadow of the Colossus (SotC) — сон-размышление гениальных разработчиков из Sony на тему «худенький парнишка против гигантских чудовищ». Ничего кроме езды на лошадке и полутора десятков боев с чудовищами здесь нет, и сами бои не экшен, а скорее пошаговые пазлы. В инструментах герой сурово ограничен, зато никакими грязными приемами не гнушается.

Если у вас есть хоть капелька воображения, вы уже представили себе, насколько зрелищен и масштабен этот эксперимент. Так вот, он куда более зрелищен, чем. Воображение здесь не поможет. SotC — наикрасивейшая работа, когда-либо выходившая на PS2. Возможно, не только на PS2.

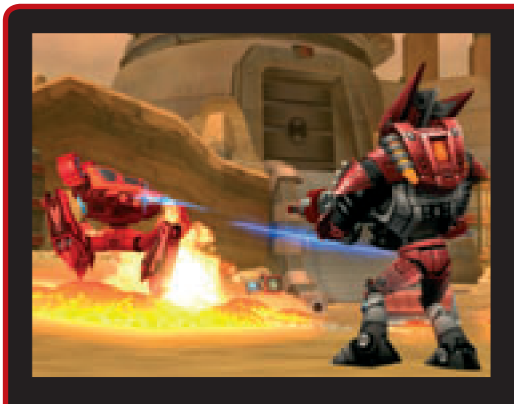
ФРАГ.СИБИРСКИЙ



RATCHET: DEADLOCKED

жанр	Гаунтлет-шутер
платформа	PlayStation 2
разработка	Insomniac Games (www.insomniacgames.com)
издание	Sony Computer Entertainment (www.scee.com)
дата релиза	25 октября 2005 г.

www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97465/Site



Пустой **ошейник**

В серии Ratchet & Clank сходились платформер, остроумие на масскультурные темы и сюжет, который всегда куда-то вел и захватывал до того, что игру не хотелось бросить даже во время, прямо скажем, занудных раундов стрельбы по мишеням на замкнутой арене. Последнее зовется «гаунтлетом», или, по-нашему, прогоном сквозь строй. В данном случае — сквозь строй агрессивных роботов.

Ratchet: Deadlocked — отпочкование серии, рассчитанное, прости господи, на нескольких игроков и целиком сосредоточенное на гаунтлет-аспектах. Арены и мишени. Даже сюжет кажется вымученным: Рэтчета поймали, спрятали его замечательные ушки и хвостик под скафандр гладиатора, нацепили ошейник и заставили сражаться в реалити-шоу. Но разве задумка с реалити-шоу уже не была использована в R&C: Up Your Arsenal? Была. Теперь это другое реалити-шоу! При поддержке пары болтливых ботов Рэтчет стреляет и стрейфится, седлает меха-паука и снова стреляет. Любимые гигантские болты теперь можно поручить ботам. Кланк же сидит в ЦУПе и советует.

Deadlocked никак не записать в плохие игры. Черт, да на ПК таким квазишутерам дают «Наши выборы»! До того все гладко. Околосюжетная мишура — без сучка и задоринки, рекламные ролики в стиле П. Верхувена, ведущие, менеджеры, чемпионы, «старое индейское кладбище роботов»... То, что из R&C убрали все, ради чего за серией стоило следить, и превратили прекрасную аркаду в однообразный шутер, зануднее прохождения которого на первом уровне сложности может быть разве что прохождение его же на последнем, вовсе не значит, будто игра сделана менее качественно. Знаете, это даже обидно.

ФРАГ.СИБИРСКИЙ



LAND OF THE DEAD: ROAD TO FIDDLER'S GREEN

жанр	Зомби-отстрел
платформа	PC (Windows 98/ME/2K/XP), Xbox
разработка	BrainBox Games (www.brainboxgames.com)
издание	Groove Games (www.groovegames.com)
дата релиза	28 октября 2005 г.
железо	Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX9-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 1 Гбайт на жестком диске

www.landofthedeadgame.com



Он тронулся, **но мы останемся**

Деление кинолицензий с конвейерной скоростью не перестает нас, гм, поражать. Вот, к примеру, на игровые рельсы установлена Land of the Dead: Road to Fiddler's Green — дитя многих копирайтов, над интерфейсом которого тяготеет нехухры-плашка «Based on the George A. Romero film».

Под вялые напутствия с перрона лицензия седлает несвежий Unreal Engine и катит к горизонту. Ту-ту? Для всех, кто не успел расписаться в любви к творчеству Джорджа Р., — немедленное, сразу после вступительного ролика. Ибо в нем — всё: кое-какие спецэффекты, половина доступного арсенала, бестиарий, локации и развязно позирующее полотно игропроцесса. Протагонист с головой-камерой решительно движется вперед, его руки сжаты в кулаки. Видим зомби — залп. В конечностях топор, автомат, бита, труба, ружье, молоток, гольф-клюшка — залп! Действие не прерывается, не мимикрирует — константны объект, субъект и вектор приложения энергии; причинно-следственная наглухо опечатана табличкой «Based on».

Только не подумайте, что мы придираемся к кинопрошлому игры! LOTD и сама по себе сомнительна. Здесь все хочется передвинуть и доделать. Пустота уровней рождает суицидальные мысли. Обилие голых поверхностей, жиденько окропленных текстурой, заставляет подчас остановиться в надежде, что остальные объекты видеокарта не успела дорисовать. Но чихающий движок иначе не может: пусть к нему и приставлены ragdoll-физика с расчлененкой, ужасы неба, воды, теней, моделей никуда не делись.

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН



RESIDENT EVIL 4

жанр	Survival horror
платформа	PlayStation 2, GameCube
разработка	Capcom (www.capcom.com)
издание	Capcom (www.capcom.com)
дата релиза	25 октября 2005 г.

www.capcom.com/resevil4

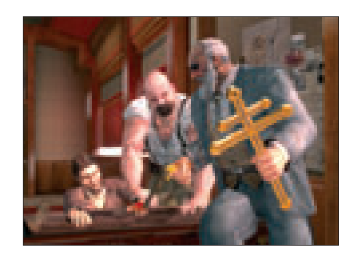


Дети Хаббарда

Resident Evil 4 (RE4) — одна из самых успешных игр в истории Capcom, страшная и захватывающая, в чем-то интерактивное кино, в чем-то survival horror. Но, знаете, лучше бы на PS2 портировали ремейк первой RE. Он по крайней мере не старается казаться добрым десятком других экшен-игр.

А еще в RE4 нет зомби! Впервые в истории! Все происходит в «одной очень европейской стране», бывший коп Леон бродит по сельской местности, вызволяя из капканов типично блондинистую дуру (дочь президента)... Пока нормально. Но вместо того чтобы бояться и изредка стрелять из дробовика в зомби, Леон ведет третью мировую против неграмотных крестьян из массовки «Франкенштейна»! С серпами и факелами. Это, видите ли, культисты. Бегают, разговаривают, уклоняются от выстрелов — ничего такого уважающий себя зомби делать не должен. Культисты могут не только пробиться сквозь дверь или наспех забаррикадированное мебелью окно, но и аккуратно поставить на место сброшенную Леоном лестницу. Они опасны, вооружены до зубов (но огнестрельного не признают), и вид нынче не с подвесной камеры, а с плеча героя. С плеча, если честно, ни черта не видно...Кругом столько растяжек и гремучих змей, что кажется, будто мы играем в Metal Gear Solid 3. По счастью, это не MGS — ролики все же не такие идиотские, как у Кодзимы. И берегите голову — ее может ненароком отхватить бензопилой дико орущий психопат. У разработчиков все еще случаются озарения.

МАША.АРИМАНОВА



GUN

жанр	Премиальный ковбойский тир
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox, PlayStation 2
разработка	Neversoft Entertainment (www.neversoft.com)
издание	Activision (www.activision.com)
дата релиза	8 ноября 2005 г.
железо	Pentium 4 1800+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 2,8 Гбайт на жестком диске

www.gunthegame.com



Держите скальпы

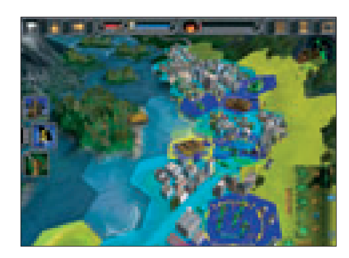
Gun удивляет. Неправдоподобно здоровый мультиплатформенный грешник — с коллекционно ужасными текстурами, суковато-дубовым управлением, интерфейсом, гастролером из Гадеса, чекпойнт-дизайном, bullet-таймом и еще сотней скидок на геймпады, — он все равно делает нам хорошо.

Прежде всего — нарратив. При всей скудности изобразительных средств история довольно привлекательна, чтобы скармливать ложечками повторяющиеся тировые упражнения за папу, за маму, за одноглазого жирного дядю, за апачей и суровую дикозападную справедливость весом около десяти граммов за штуку. Вращая глазами, мы по очереди узнаем все фильмы Серджио Леоне, но кушаем — нет, лопаем! — незатейливое Gun-варево. Пиф, паф, злые ковбойцы убиты.

Ну какой же раб Гойко Митича не мечтает о парных «Писмейкерах» или хотя бы «Винчестере 1866»! Жирные красные плюсы возникают в списке неосуществленных детских фантазий, когда промелькнувший за мушкой бандит вдруг откидывается в седле и еще пару сладостных мгновений парит между небом и землей, оставляя затейливую тропинку капелек крови в прозрачном воздухе Монтаны. Рапид, двадцать патронов, двадцать трупов. Жизнь удалась, честное детсадовское.

НО! Но! Но. Халтурщики! Вместо блистательных шерифских эскапад, ограблений банков, войны с мексиканцами и прочих аксессуаров достойного вестерна — отписки. Сопровождающие основную сюжетную линию истории даже не написаны — брошены мешком под ноги в самом непрезентабельном виде. Шаг в сторону от истории Колтона Уайта, и мы в болоте. Дизайнерская слабохарактерность обезображивает Gun эффективнее острого индейского томагавка. А ведь нам разрешили даже снимать скальпы!..

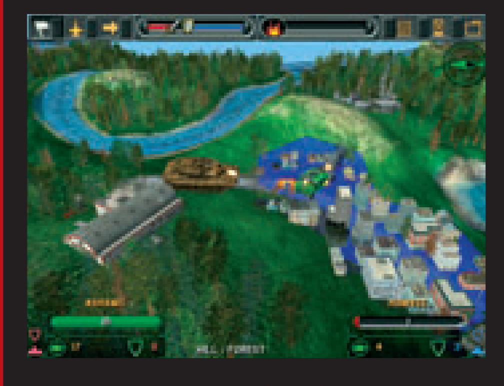
АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН



SHATTERED UNION

жанр	3D-гексы
платформа	PC (Windows 98/ME/2K/XP), Xbox
разработка	PopTop Software (www.poptop.com)
издание	2K Games (www.2kgames.com)
дата релиза	18 октября 2005 г.
железо	Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX9-совместимая видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, 1,5 Гбайт на жестком диске

www.2kgames.com/shatteredunion
www.poptop.com/su



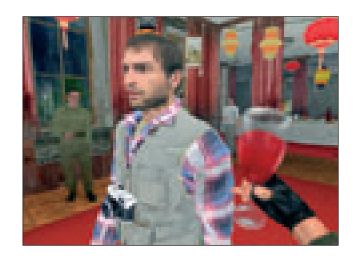
Линкольн-**2014**

Bush, который не pussy, но president, сильно достал PopTop. Вступление Shattered Union, повествующее о распаде Союза (Штатов), ядовито-злободневное и красочное. Потом мы — в приставочной стратегии им. 8-битного Risk.

Все просто: в течение хода один раз пытаемся откусить кусочек неаккуратно порубленных Юс-Эс-Эй у противника, один раз обороняем свой. Кто вложил всю армию в атаку, пусть пеняет. Топографические карты ТВД — с горами, взрываемыми саперами мостами и городами, на которые нужно наступить для победы, — состоят из гексов. Все душевно: если танк встал на гекс, ПВО-самоходке «Чапараль» придется двигать в объезд; с гор плеваться сподручнее; камень, ножницы и бумага резвятся в противовоздушных, противотанковых и противопехотных характеристиках юнитов (которые имеют радиусы обзора и стрельбы, а отвечают на атаку лишь однажды, — простор для раздумий!). А еще Волшебные Карты с Бонусами к Атаке и Защите.

От прорисованных на манер Civ IV перебранок между юнитами мы возвращаемся на стратегическую карту, чтобы починиться и прикупить; политическая репутация опять-таки зарабатывается на поле боя (взрывающие достопримечательности злодеи получают nuke). В SU сильно не хватает дипломатии и шпионажа, но все же чувствуется рука авторов Tropico: на поле боя опускаются на парашютах подарки от радующихся распаду Америки русских, партизаны из НЙ ездят на моддерских лимузинах с пушечкой на крыше, ЛА-инсургенты — на кабриолетах. Одна из фракций — миротворничающий Евросоюз с бульдозероподобным танкодурилищем EU Goliath. В общем, даже если у вас ПК, а не Xbox...

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ



VIETCONG 2

жанр	Исторический FPS
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Pterodon (www.pterodon.com)
издание	2K Games (www.2kgames.com)
дата релиза	24 октября 2005 г.
железо	Pentium 4 1800+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 3 Гбайт на жестком диске

www.2kgames.com/vietcong2



По лунному **календарю**



О Вьетконге надо знать три вещи.

Первая: играть во Vietcong 2 можно только на уровне сложности «Вьетнам» (каламбур явно ускользает от внимания чешских разработчиков). Никаких сохранений, перекрестий (пользуйтесь прицельной рамкой, пожалуйста), счетчика патронов (подбирайте оружие с большим магазином)... Только ты, Чарли и лезущие на линию огня напарники.

Вторая: мирная жизнь расслабляет. Покуда ты валяешься в борделе, глядя на вентилятор, или прохлаждаешься с бокалом в руке на приеме у мэра, Чарли в кустах становится сильнее. На дворе 30 января 1968 года, канун праздника Тет, война считается выигранной хорошими парнями. Но — учи историю! Или смотри Кубрика.

Ну и третья: не стесняйся прятаться за спины подчиненных, капитан. Для того они и приданы. Уличные бои в Хюэ ничуть не лучше джунглей. Геймплей по-европейски неуклюж (даже в Hidden & Dangerous был неуклюжий геймплей), поэтому нельзя поступиться ни одной нишей, ни одним укрытием, ни одной возможностью вести огонь с безопасной позиции и хоть чуточку оттянуть момент Проявления Героизма. Увы, скрипты и СВА неумолимы — рано или поздно Героизм придется проявить. Хотя надо отдать девелоперам должное: они понимают, что во время атаки на базу ребят из подбитого джипа можно и не спасать. Пусть горят. С другой стороны, миссия считается проваленной после гибели первого же напарника и первого сгоревшего американского танка. И это всё, что тебе надо знать о Вьетконге.

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

P.S. Инструкция для бойцов Сев.-Вьетнамской армии на обороте.



Унификация

Кое-кто в нашем лагере играет нечестно. Пока одни гнут выи, корпя над эпическими сеттингами, ролевыми системами и персонажами, другие, в обход фейс-контроля на входе, проносят в КИ-бары купленную на улице выпивку с кричащей этикеткой. Кроме явно неравных начальных условий, изо всех возможных жанровых и стилистических мерил выбивается и финальная продукция. Детишки богатых девелоперов, обреченные на солидные доходы, следуют прямиком с родильной койки в личный клуб, где изнывают в ожидании фанаты их былых заслуг.

STARSHIP TROOPERS

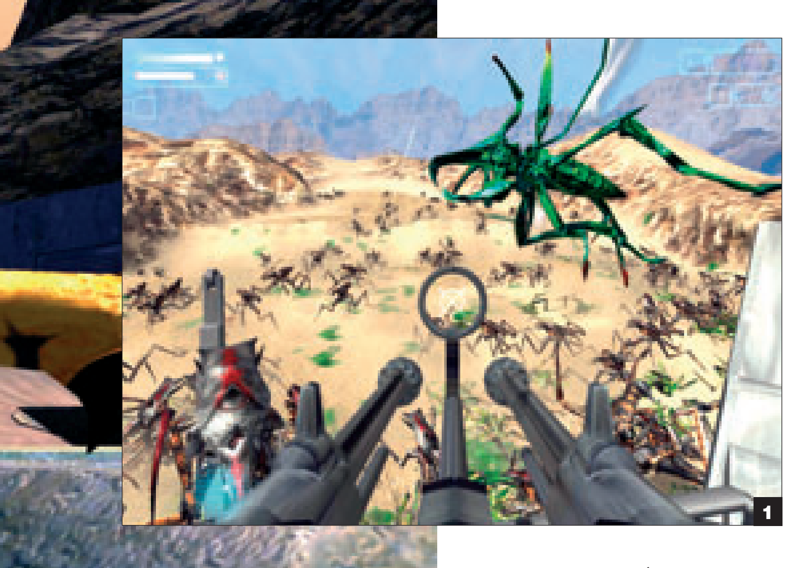
жанр	Экшен о жизни и смерти насекомых
платформа	PC (Windows 2K(SP4)/XP)
разработка	Strangelite Studio (www.strangelite.com)
издание	Empire Interactive (www.empireinteractive.com)
издание в России	«Бука» (www.buka.ru)
дата релиза	28 октября 2005 года
железо	Pentium 4 2000+, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой вершинных и пиксельных шейдеров, 4 Гбайт на жестком диске

www.starshiptroopers-game.com

Ситуация нешуточно осложняется еще и тем, что большинство лицензиоигр, и Starship Troopers (ST звучит лаконичнее, правда же?) не исключение, могут позволить себе выглядеть как минимум неплохо. Их производство давно отработано и чаще всего представляет собой размашистое отсекание лишних жировых отложений от какого-нибудь крупного проекта сходной идейной ориентации способом «пройдет, не пройдет». В расчет, очевидно, берется среднестатистическая ротовая арка казуального потребителя. Получившуюся после такой унизительной процедуры массу обильно сдабривают блестящими фенечками по последней моде и отправляют в упаковочный цех. Ну а раз так, неплохо было бы выделить кинолицензии в отдельный жанровый вид и установить единую форму рецензирования, вам не кажется? Указать экранного родственника, процент видеовставок, общее количество приклеенных на слюну, но таких важных-узнаваемых объектов, героев, голосов, интерьеров. Потрепать за холку малохольный геймплей, открыто назвать его прежнего хозяина, кивнуть в сторону графики и помпезно-нудной, но строго «родной» музыки.

Знать в лицо

ST в этом отношении игра идеальная, возможно — каноническая. Если вам не довелось посмотреть нужный к/ф (чё, книга? каво хайнлайн?), не велика беда. Дотошно, с ложечки, вас по самое «не хочу» накормят приторной видеонарезкой, соберут с губ лишнее и насытят по новой. Эти ролики, наверное, создают атмосферу. Схематичный орел с самолетными крыльями на фоне вращающегося земшара скоро станет ассоциировать-





ся с тычками в лоб, так как присутствует на всех без исключения игровых материалах, но вам придется его полюбить, другого выхода нет. Для обезумевших от свалившегося счастья фэнов в главном меню припасена опция Extras, где настаивается вся заработанная бонус-сувенирка. «Знай своего врага!» — назидательно глаголет экран загрузки и показывает фото со стрелочками и табличками. Низкий уровень интеллекта, тяжелая броня, стреляйте в попу, там он наиболее уязвим. Подумать только! как бы мы без вас догадались! И, выплюнутые на игровой уровень, сжимая в руках ту самую винтовку, ползем в тыл таракана\u043cм, млея от сложности доверенных нам военных хитростей. Разработчики слегка расслабились, было бы необыкновенно актуально брать с играющего виртуальную расписку всякий раз, когда он шлепает конечностями по лицензированному оборудованию. Ружье из фильма — расписочка-с. NPC, засветившийся на экране, — договорчик-с. Чтобы помнили свое место и умели ценить моменты радости обладания историей, пусть и виртуальной. Просто так водить нас за нос по одинаковым углублениям в комках полигонов никто не даст, поэтому и здесь ST тычет во все стороны киношной протекцией. Артиллерийскую подготовку по мозговым центрам ведет опять-таки видео: группа пехотинцев, затравленно озираясь, бредет по пустошам; ситуация напряженная, со скал катятся камни... А сидящий за монитором объект молотит по клавиатуре, тщась прервать заставку.

Мухобойка

Сказать после нее, что это почти не изменившийся Serious Sam, язык не повернется. Но именно на пике своей вторичности, по пояс в копошащихся арахнидах, бурно искря и фонтанируя едкой зеленой кро, игра расправляет плечи. Времени на обдумывание действий нет, желание дивиться бедному оформлению уровней отступает на второй план, ведь винтовка, черт ее подери, перегревается, являя модный эффект дрожащего воздуха, патроны кончаются, а где-то под боком равнодушные жуки рвут на сувениры трехмерную модель гуманоида в каске. В этом месте разговор с врагом тет-а-тет воспринимается как брошенная перчатка, как изуверское оскорбление. Мы не ночью на кухню вышли, давайте десяток! Два! Порвем не целясь, лишь кучно шмаляя на авось. Наличные «стволы» безнадежно фальшивят, стрекочут, как заводные автомобильчики, и бьют, нам мнится, совсем не больно. Вот тот момент, когда папаша-фильм собственноручно творит препоны, а художники слепо идут на его поводу, — такими коробками впору колоть орехи, лучше бы дали гигантский тапок. Движущихся мишеней не просто много — неоднородная масса касается горизонта, причем в воздухе тоже неспокойно, а из-под земли норовят показаться гигантские броненосные танкеры. Заигрывание с размером врага все еще работает, вид шагающего и рвущего железные стены дачного домика возбуждает рецепторы восторга и по сей день, будьте спокойны. Хотя, найди играющий силы ос-

Муравей берет на грудь вес, в 50 раз превышающий брутто собственной тушки. **Погромы, произведенные такой оравой насекомых, назовут в газетах «колоссальными».**

1 Декораторы не пожалели блеска для губ. Ни для гор, ни для массовки.

2 Москва. Лужники. Недалекое будущее. Лазерное шоу Ж.М.Ж. Фото из-за оцепления.





3 **Таракан будет жить без головы неделю. После чего умрет от голода и тоски.**

4 **Стандартная ситуация. Темно, влажно, полно жуков, бежим, стреляем.**

тановиться на секунду и внимательно, с прищуром, осмотреться, вопросов к графической составляющей ST будет бездна.

А что не так

Почему, скажем, восемьдесят процентов поверхностей обладает сальным блеском, даже если на дождь нет намека, а в кадре, вообще говоря, черноморский песок? Попытка скрыть таким образом полигональную жажду движка SWARM, чрезвычайно переоцененной гордости разработчиков, не засчитывается, и от

Джонни Рико, когда-то рядовой, а нынче генерал. И Каспер Ван Дьен подарил игре свой сказочный голос! **Запомните, девчонки, а то можете прозевать.**

крупных планов игра решительно отказывается, как, впрочем, и от панорамных. На них явственно проступает нищенское убранство и размер этапов, которые по старой традиции не ушли далеко от окопных траншей. То есть идти, вольный охотник, ты можешь куда глаза глядят, но твои лево и право зажаты меж одинаковых горных хребтов, к которым сверху прибита гробовая крышка неба. Необузданная фантазия дизайнеров ST побуждает утюжить просторы уровней в два конца: сходил за ценными батареями, вернись той же дорогой на базу. Проскрипел кирзой до потерпевшего крушение корабля, забрал спасшегося, дуй назад. Через пару часов, проведенных в объятиях игры, становится ясно, на какие жертвы пошли ради чудовищного числа насекомых.

Последние, кстати, оказываются не в пример презентабельнее двуногих. Парадокс, но сначала хочется пристрелить именно однополчан — неуклюжих субтильных балаболок, что вечно торчат за спиной и в голос комментируют происходящее.

Стреляют, думают и двигаются борцы за жизнь без тараканов отвратительно. Хорошо и красиво у них получаются только скрипты, но, простите, у кого их в последнее время нет? Говорите, вся надежда на многопользовательский режим?..

В основном отсутствует

Лишившись основного козыря — бури жукообразных, игра беспомощно и трогательно вжимается в первый же угол и начинает нервно грызть ногти. Местное оружие, вот еще один бес ему в ребро, не приспособлено к нейтрализации двуногих и ведению точного огня на больших расстояниях. Обладатель чего-нибудь крупнокалиберного и ракетошвыряющего здесь царь горы и ее окрестностей; окопавшись на точке выдачи боеприпасов, эта скотина и в ус не дует, но лупит по любому шевельнувшемуся пикселю. Остальные, сколько б их ни было, глотают пыль и ружейную копоть, жалко ютясь в подвале рейтинговой таблицы. Принять сторону арахнидов отчего-то нельзя, а ведь противостояние двух групп живых пользователей разных видов было очевидно? Нет? Извините. Не было спички. И пилотки тоже.

И тихо, почти шепотом: кроме товарных режимов «против всех» и «наши ваших знаете, где видели?», за подкладкой шляпы ST хранит Cooperative. Здесь наконец-то против кремниевых насекомых выступит отряд homo sapiens. И когда о стены затерянного в пустыне аванпоста-29 будут биться волны суставчатых ног, а воздух зазвенит сухими крыльями, вы подойдете к Диме из первого подъезда, встанете рядом, пальнете куда-то в даль из подствольника и нежно-нежно прохрипите ему на ухо: «Что, обезьяна, хочешь жить вечно?».

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

CREDITS

руководитель студии	**Дуг Бинкс (Doug Binks)**
ведущий программист	**Эндрю Макмастер (Andrew McMaster)**
ведущий аниматор	**Мартин Картер (Martin Carter)**
ведущий дизайнер	**Ричард Джонс (Richard Jones)**
композитор	**Эндрю Маккен (Andrew McCan)**



Беспечный ездок снова в седле

World Racing 2 — игра исключительно старомодная. Уютная и лишенная веяний времени, как «Спокойной ночи, малыши». Мягкий геймплей, с любовью перенесенный из глубины веков, с расслабленным вождением на трассе и постановочными трюками вокруг нее.

WORLD RACING 2

жанр	**Аркадные гонки**
платформа	**PC (98SE/ME/2K/XP), Xbox, PlayStation 2**
разработка	**Synetic (www.synetic.de)**
издание	**Playlogic (www.playlogicgames.com)**
издание в России	**«Акелла» (www.akella.com)**
дата релиза	**15 ноября 2005 г.**
железо	**Pentium 4 1800, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт, 1,7 Гбайт на жестком диске**

www.playlogicgames.com/wr

World Racing 2 (далее WR2) — игра совершенно необязательная, в том числе потому, что ни на чем не настаивает. Она существует для того, чтобы вы иногда уделяли ей несколько минут, в остальное время она будет послушно стоять в сторонке, а когда вы наконец обратите на нее внимание, будет тише воды, ниже травы. Никаких требований! В отличие от множества современных автоаркад, которые только и делают, что скандалят, лишь бы заставить вас тысячу раз проходить одну и ту же трассу, вписаться в поворот, во время, в подиум. В пику играм, ориентированным на победу ловкости и реакции над здравым смыслом, WR2 с готовностью открывает трассу за трассой, машину за машиной, лишь бы игрок не огорчался. Пусть лучше умиляется: «Только посмотрите, какие тут блестящие бибики!»

Lens flare уходит в отставку

Конечно, сочетание консольной графики с кислотными цветами (нелегкое наследство первой части) не способно доставить полноценного эстетического наслаждения, и сравнение, допустим, местного Mercedes SL300 с тем, что бороздит трассы GT Legends, проходит по разряду «лежачего не бьют». Еще более жестока разница между туземным Morgan Aero 8 и моделью из GTR.

Зато они так умильно царапаются, когда слишком сурово прикладываешь их о встречные препятствия! Нет, правда, эти потертости, кузов с продранной до металла краской, развевающиеся на ветру обрывки крыльев оставляют ед-





ва ли не большее впечатление, нежели вся остальная «графика». Возможно, потому, что поцарапанный машинозад беспрерывно маячит у нас перед глазами. Вида из кокпита, разумеется, нет вовсе, но и игра не того жанра, в коем было бы удобно смотреть на происходящее глазами водителя. Да и реплеи не особенно впечатляют... Словом, графика парадоксально производит куда более живое впечатление с той камеры, что привязана к воздушному шарику, летящему за нашим авто. Машинок в WR2 чуть ли не под сотню (если считать с модификациями), и все они самые что ни на есть лицензированные.

Педаль газа уходит в отставку

Педаль газа вдавливается в пол раз и навсегда. Хотя куда вероятнее, что педали не будут задействованы вовсе; WR2 обойдется и без руля, отлично управляясь с клавиатуры. Стрелочка «вперед» зажимается на старте и отпускается погулять лишь в экстремальных случаях. Убрать с нее палец — это примерно как изо всей силы грохнуть ногой по педали тормоза в обычной гонке. А уж нажатие здешнего тормоза сравнимо разве что с выбросом тормозного парашюта и захвата троса тем крюком, что нелепо торчит из фюзеляжа снизу.

Разумеется, в игре есть сольные заезды на время, но по-настоящему WR2 живет только в гонках с соперниками. К счастью, они нисколько не напоминают до судорог упорядоченные заезды из предыдущей части, где пелетон шествовал от старта до финиша единым железобетонным караваном, а единственный, кто зажигал на трассе, был сам игрок, что на реплеях выглядело едва ли не пародийно. Нынче все иначе: наши конкуренты постоянно обгоняют друг друга, попадают в аварии, устраивают заторы, вылетают с трассы, развлекая себя и нас. К тому же гонки проходят по улицам ничего не подозревающего мира, и оживленный трафик привносит в WR2 массу забавных моментов. Ситуация может полностью меняться по нескольку раз за круг: только что вы лидировали, но вот из-за поворота вывернул школьный автобус — и вы на полном двухсоткилометровом ходу тараните его ярко-желтый бок. Все верно, без повреждений не обходится, в этой мелкой аварии ваша машинка чуток поцарапалась, что сделало ее еще более умильной. Итак, вы последний, отстаете едва ли не на полкруга. Но какой интерес гоняться, если соперников даже не видно? А какой интерес им ездить, если мы даже не маячим у них в зеркалах? Поэтому рыцари на железных конях сбрасывают темп и ждут, пока мы их догоним, после чего увлекательная куча-мала продолжает гастроли по дорогам мира.

В игре есть побочный режим, позволяющий покупать новые трассы и машины и самостоятельно организовывать гонки — с целью заработка все тех же speedbucks. **Всепобеждающее Колесо Сансары.**

1 Пусть вас не вводят в заблуждение городские улицы: это гоночки на игрушечных машиночках по игрушечным дорогам в окружении игрушечных домиков. Просто хорошие игрушки отличаются от прототипов только масштабом.

2 С эффектами игре не повезло. Простыми белыми точками с минимальным halo свет фар не изображают уже давно. Жаль, немножко гламура машинкам не помешало бы. Или авторы считают, что гламур с игрушками не совместим?





3 «Мерседесы» в игре остались, а вот модель повреждений стала еще мягче. Ей на смену пришли вот эти царапинки.

4 Только здесь машинкам разрешают прокладывать гоночные трассы через нефтехранилища. А чуть погодя эта же дорога пройдет по авианосцу, и мы будем нарезать круги между истребителями.

Штурман уходит в отставку

В числе очаровательных решений — отлично выполненные указатели поворота. Эти парящие в воздухе стилизованные люминесцентные стрелочки наделены умением менять цвет. Если вы едете со скоростью, позволяющей вам уверенно вписаться в поворот (читай: о-о-очень медленно), стрелочки светятся ярко-зеленым. По мере приближения скорости к оптимальной они постепенно желтеют; если же они обретают оранжевый окрас, знайте, пройти поворот в этом темпе будет совсем непросто. Наконец, красные стрелочки неумолимо свидетельствуют: вы пулей вылетите с трассы, если немедленно не уменьшите свою прыть. Подобная система индикации позволяет в одночасье избавиться от мучительного подбора оптимальной скорости прохождения каждого конкретного поворота, начисто отменяя необходимость предварительного заучивания трассы наизусть.

Безжалостность мира уходит в отставку

Трассы сделаны по тому же принципу, что и в прошлый раз, а именно: берется внушительных размеров территория, на которой изображается масса дорог, мостов, домов, лужаек, особняков, лесов, древних замков, чего угодно... и на получившемся участке размечается десяток-другой трасс, заметно различающихся по стилю и ощущению. Такое коммунальное соседство не позволяет запирать игрока в узкой колее; здесь вы можете довольно далеко удалиться от заданного маршрута, просто не туда повернув или сверзившись с обрыва. С другой стороны, многократная эксплуатация одного уровня приводит к тому, что через некоторое время трассы напоминают одна другую, что, честно говоря, не лучшим образом сказывается на общей атмосфере.

Хуже того, даже уровни, теоретически расположенные в разных уголках земного тетраэдра (Египет, Майами и прочие здравницы), выглядят на удивление похоже. Благожелательный игрок назовет это единством художественного стиля, но мрачные и холодные мы считаем это неприемлемым однообразием. Фактически в игре всего шесть необъятных карт, на которых мы и проводим все сотню с лишним гонок!

Между прочим, в WR2 реализован довольно забавный обсчет повреждений. Физически объекты чуть МЕНЬШЕ, нежели выглядят, а потому, если мы уголком своей машины заденем уголок несущегося навстречу грузовика, то... пройдем сквозь друг друга! Игра готова прощать мелкие помарки.

Вот это и есть главное. Все остальное — мелочи, нужные, но не существенные. Набор очков сопутствует нашим заездам, но основной целью все-таки не является.

Основная цель — именно беспечный променад по асфальту, где никакая ошибка не станет фатальной, где на срез трассы смотрят сквозь пальцы, где машины гнутся, но не ломаются. Одним словом, игра прекрасно подходит для того, чтобы скрасить получасовой отдых.

Но время его истекло, и пора снова приниматься за работу!

АШОТ.АХВЕРДЯН

World Racing 2 — представитель максимально демократичного крыла игрушечных автоаркад. **Ее антипод — безжалостная TrackMania Sunrise, способная вывернуть наизнанку того человека, которому свойственно ошибаться.**

CREDITS

директор студии	Юрген Керстинг (Jurgen Kersting)
руководитель проекта	Андреас Лайхт (Andreas Leicht)
ведущий дизайнер	Рената Лангенкмпер (Renate Langenkmper)
ведущий программист	Михаэль Биттнер (Michael Bittner)
ведущий художник	Андре Крокер (Andre Kroker)
постановка звука	audioworX (www.audioworx.net)



Эмоциональные **действия**

Многие уровни «Восточного фронта» прекрасно освещены, а на некоторых даже есть архитектура. Он выглядит совсем не так, как все трэш-шутеры из Европы, не являющиеся тактическими, а вполне как FPS, входящий в первую (ладно, во вторую) мировую десятку. Он красив. В нем есть, вы не поверите, внимание к деталям.

«ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ: НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА»

жанр	FPS «от создателей Kreed»
платформа	PC (Windows XP)
разработка	Burut Creative Team (www.burut.ru)
издание	«Руссобит-М» (http://russobit-m.ru)
дата релиза	18 ноября 2005 г.
железо	Pentium 4 2400, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 2,5 Гбайт на жестком диске

www.russobit-m.ru/rus/games/eastfront

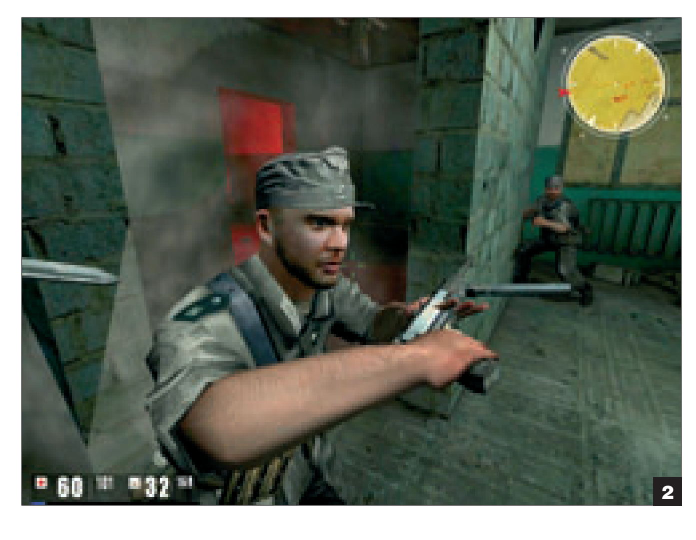
Если это попытка сделать русский Medal of Honor, то в визуальном плане она вполне удалась — вплоть до спецэффектов. Подкашивает «Восточный фронт» другое. Во вторую очередь это чудовищная, богомерзкая аудиочасть (вообще вся ублюдочная, дегенеративная, скотская озвучка. От закадрового бубнежа юберсолдата Карла Штольца до расхристанных воплей фашистов и придушенного писка единственной героини), а в первую — геймплей, где принято несколько очень, очень странных решений подряд.

Олимпия

Для начала: враги не промахиваются. Они просто не стреляют мимо. Это не фашисты, это какие-то олимпийские чемпионы! Их пули словно магнитом притягивает к любой видимой части Штольца, даже если это едва выступающий из-за колонны носок ботинка, даже если этот носок ботинка они видят с огромного расстояния через несколько решеток, проволочных заграждений и маленькое окошко. Если враг видит, он попадает. То же самое касается и вражеских гранат: они всегда летят точно в цель, независимо от расстояния. Это ужасно. Говорят, такие машины смерти еще встречаются в особо несбалансированных симуляторах, но в FPS?!

Погодите, погодите, еще не все. Спортсмены обучены не сдавать позиций: они никогда не сойдут с тактически выгодной точки, какие маневры ни предпринимай, сколько в них ни стреляй, ни забрасывай гранатами. Более того, они чувствуют Штольца телепатически — их невозможно застать врасплох, они всегда нацелены на дверь, за которой таимся мы. И если бы это еще была нормальная





дверь! Она открывается наружу только тогда, когда Штольц встанет к ней вплотную, открывается быстро — и стремительно захлопывается, стоит от не отскочить. А за дверью — трое не сдающих позиций эсэсовцев, ни одна пуля которых не пропадет зря.
Хотелось бы верить, что в этом и была задумка авторов, что они желали сделать первый в мире FPS, в котором в тебя попадают ВСЕГДА. Главная сверхспособность Штольца в том, что он не

запасом. Если каким-то чудом уцелел — сохраняйся. И иди дальше... Конечно, все это получилось случайно. Перед нами результат серии недоработок, срезания углов в моделировании поведения противников. Они не делают ошибок, не делают их все вместе и не делают их весьма причудливо. За свою насыщенную игровую жизнь я повидал немало странных зрелищ, но самое психоделическое из них приходится на долю «Восточного фронта»: коридор,

Злоба. Вам необходимо за определенный промежуток времени совершить три выстрела в голову... 2. Ярость. Вам необходимо за короткое время убить ножом трех противников...» И далее: «Когда вы совершаете эмоциональное действие (убийство в голову или ножом), в правом нижнем углу экрана появляется иконка и полоска, убывающая со временем. За это время вам надо совершить еще одно такое же действие.» Вот так-то. Остается добавить, что авторы, не-

Когда человек в эсэсовской форме бежит на тебя с молодецко-былинным воплем «Урррrра-а!»... **Это бодрит. И ведь это официальная озвучка!**

1 **Враги не промахиваются ни сквозь решетку, ни сквозь стекло, ни в темноте, ни в дыму... Впрочем, и в них попасть из любой огнестрельной единицы не так уж сложно. Но «Восточный фронт» — единственный FPS, которому, как мне кажется, не помешал бы автоприцел. Для равноправия.**

2 **Удар прикладом аккуратно снимает 25% лайфбара. Посему «подбежать и резать» не самый лучший вариант. А вот «насовать в щит пуль, подбежать и резать» уже работает.**

умирает от первого десятка ранений. Тебя ранят, тебя терзают пули, а ты не должен прятаться (тем более что высовываться из-за углов Штольц не умеет. Зато прекрасно умеют враги), ты должен под шквальным огнем выполнять свою работу. Не считаясь с потерями, стрелять в ответ, бросать гранаты, резать гадов в ближнем бою, — троекратная атака ножом, между прочим, вынесена на отдельную клавишу и оформлена довольно толково. В «Восточном фронте» не надо стремиться к идеальной траектории прохождения, с нерастраченными жизнью и бое-

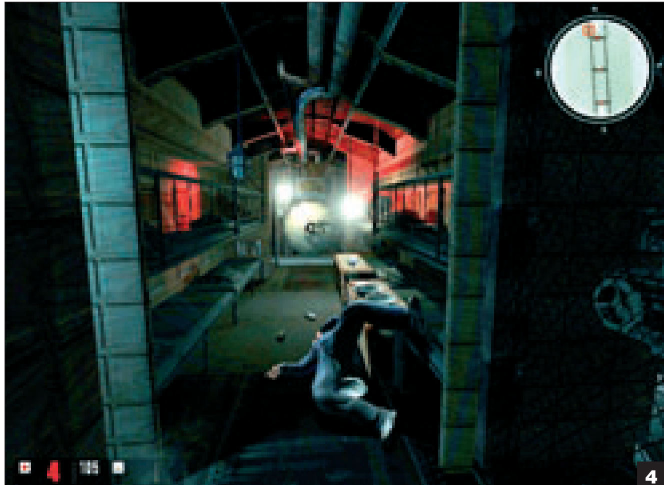
штурмовая группа из шести нацистов, я отступаю за угол и вижу, как мимо меня тесной группой, синхронно вращаясь в воздухе, летят шесть гранат!!! Помните ли вы хоть один FPS, в котором AI был идиотом, но действовал тактически безупречно?

Наше кридо

А еще в игре есть Система эмоций и Временной щит. О Системе эмоций как нельзя лучше высказались сами разработчики: «Играя определенным образом, вы можете вызвать в герое эмоции и таким образом развивать его возможности. Эмоций две: 1.

сомненно, очень тонко чувствуют среднестатистического игрока в шутеры компании «Бурут». У него тоже есть эмоции (правда, в несколько ограниченном количестве), он любит совершать эмоциональные действия, подолгу размышлять над ними и повторять особо понравившиеся, а в ответ на проникновенное «иди сюдааа, каааазел!» рядового вермахта издает одобрительное «гы-ы!». После чего совершает очередное эмоциональное действие.
В истории КИ еще не было такого откровенного, ничем не замаскированного переноса





3 Вот так невзрачно выглядит основной боевой маневр «Восточного фронта». Кстати, проткнув гада пулями, не поленитесь сделать контрольную очередь. Они ОЧЕНЬ любят неожиданно вскакивать за спиной.

4 Очень детализированная и красиво освещенная Нацистская Субмарина. Бои на ней — еще больший тактический кошмар, чем бои на обычных уровнях «Фронта», к тому же сверху прикручены две аркады... Но аркады довольно милые.

строчки с обложки (то, что называется feature, или инновация) в геймплей ни в чем не повинного FPS, как Временной щит «Восточного фронта». Очень нужна была инновация. Любая. Хоть какая-нибудь. Рапид? Да везде есть. Силовое поле? Устарело! А давайте скрестим? Пусть вокруг Штольца будет возникать (настолько, гм, изящно замотивированное сюжетно, что даже японские игроразработчики покраснели бы) темпоральное поле, останавливающее пули!

Меня все еще пугает тот факт, **что гранаты отказываются укладываться в четвертое измерение.**

То есть, буквально, только пули. Гранаты, человеческие тела и снаряды — объекты, неподвластные течению Времени. Зато пули, натурально, вязнут, висят в поле, пылая зловещим багровым светом, постепенно остывают и осыпаются безвредными кусочками металла. Ух!

Несомненное достоинство темпорального щита в том, что, покуда он включен, в нас наконец-то перестают все время попадать. Несомненный недостаток — стоит его отключить (чтобы, например, выпустить все застрявшие пули в направлении перекрестия прицела, как рекомендуют авторы), как в нас опять начинают все время попадать. Чем не повод для расстройства... Но слушайте внимательно, мои дорогие любители эмоциональных действий! Временной щит все-таки можно обратить в свою пользу, превратить из Инновации в вещь, играющую в геймплее хоть какую-то роль. Для этого нужно а) пострелять в щит из своего автомата, б) побежать на врагов и в) проткнуть их всех застрявшими в щите кусочками свинца. Это работает, чуваки! Потрясающе, правда?

Внезапная засада

Из иных несуразностей «Восточного фронта» стоит отметить милый физический гэг: граната, угодив в оконное стекло, разбивает его и... отскакивает вам под ноги! Конечно, физика в шутерах все еще пребывает в зачаточном состоянии, подумаешь, с массой стекла переборщили... Такое могло случиться с каждым, да. Но очень уж часто происходит и дико выглядит.

А вообще физика неплохая: фонтанируют и звенят по земле каски, шипят и взрываются баллоны, фашисты ныряют на провода и там поджариваются... На прекрасном уровне «Подводная лодка» при попадании глубинных бомб выбивает вентили и заклепки. Сюжет, конечно, вторичен, но безвреден: «Универсальный солдат» в декорациях «германского сопротивления», с элементами «Индианы Джонса», черной магии и Far Cry. Юмора он лишен напрочь, но это подразумевалось — в списке эмоций одни Ярость и Злоба, их и должны будить в зрителе тщательно рассчитанные сюжетные повороты.

Зато есть юмор непреднамеренный, как уже упоминавшееся синхронное метание ручных гранат. Или неожиданные засады «русского Medal of Honor» в стиле... эээ... Medal of Honor: совершенно внезапно в доме напротив распахиваются ВСЕ окна, и В КАЖДОМ появляется фашист с ручным пулеметом! Вообще авторы любят подобные штучки. Когда забираешься по лестнице и выясняется, что тебе в затылок целятся трое фашистов (а система расставания с лестницей настолько идиотская, что отлепиться от нее не проще, чем от голодного осьминога), это уже не так смешно. Печальнее всего то, что делали эту игру на полном серьезе и искренне считали сотканный из противоречий кафкианский игровой процесс «бархатным» и «профессиональным». Дизайн-то хороший, ребята! Был бы он еще игровым и хоть сколько-нибудь культурным...

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

CREDITS

руководитель проекта, ведущий программист	**Александр Бородецкий**
ведущий дизайнер	**Дмитрий Зеленин**
ведущий гейм-дизайнер	**Денис Малаханов**
сценарист	**Дмитрий Глазнев**



Мертвое **море**

Компьютерной игры «Корсары-3» не существует. Этот прискорбный факт ничуть не помешает коробочкам с соответствующей этикеткой разойтись рекордным тиражом под шампанское новогодних праздников. Во-первых, сиквел, во-вторых, на обложке наконец-то самка, а в-третьих и последних, современному обывателю совершенно все равно, что совать ребенку под елку.

«КОРСАРЫ-3»

жанр	**Иллюзия круиза**
платформа	**PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
разработка	**«Акелла» (www.akella.com)**
издание	**«1С» (http://games.1c.ru)**
дата релиза	**9 декабря 2005 г.**
железо	**Pentium 4 1400+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c**

www.akella.com/k3

Надо отдать должное «Акелле» — ей действительно не все равно. Девелоперы мужественно метили в «Элиту Карибского моря». Не сложилось. В следующий раз?..

Награбление

Прилагаемая к нашей pre-release-версии краткая инструкция призывала считать все критические ошибки происками злобных вирусов. Мы повиновались. На вирулентный мор и чуму мы списали невероятные словоформы, некоторые из которых, кстати, украшают материал в качестве подзаголовков. Баги, глухие болота неправдоподобно скрытного интерфейса, сообщения о появлении на борту брутального «–1 мушкетера» или «–12586 ядер» в трюме, то и дело всплывающие посреди корсарского разгуляя заголовки «Pirates of the Caribbean» — это ничто, будет изгнано парой патчей. Наши претензии к новым «Корсарам» чуть серьезнее. Мы подозреваем, что у игры нет сердца. Нет геймплея. Мы искали его, словно дети капитана Гранта, заглядывали под каждый остров, обшаривали трюмы вражеских кораблей и переворачивали вверх дном форты. Его нет — поверите ли?

«Корсары-3» представляют собой впечатляющую технологическую демо-версию возможностей движка Storm 2,5. Помимо очевидной «волновой физики» и солнечных бликов в пакет входит богатый набор объектов, генератор миссий, экспериментальный вариант искусственного интеллекта, динамичная экономическая система, ролевой прототип и еще с полмиллиона features, прекрасно изображенных в дизайн-документе на страницах сайта игры.





Проблема: живо описанные суверенные наработки слабо работают в команде. Играть в «Корсаров-3» просто незачем, авторы не предлагают счастливому покупателю ни единого достойного оправдания для длительного и однообразного влачения пиратской жизнедеятельности. Захват архипелага и построение флота? НЕ СМЕШНО. Вопрос: неужели на протяжении длительного цикла «Акелла» могла бы шесть лет подряд строчить на Storm-ресурсе глянцевые и перегруженные ненужным контентом ремейки Pacman. Игра Сида Мейера была лаконичной и быстрой; ее отечественный вариант собирается мутузить нас до седых волос.

Вы получили зарплату

«Элита» с легендарной торговой системой и околобесконечнального баланса командной морали, скорости набора и удержания опыта: в нашей версии с мореходами случалась воистину удивительная чехарда, они теряли боевой опыт и начисто забывали, как управлять кораблем, падали в пучины мятежной депрессии всего-то от добавления в команду пары десятков новобранцев. В ответ мы посчитали себя вправе отказаться от уплаты ежемесяч-

Время от времени корабль попадает в шторм. Тогда бесценный запас прочности корпуса втупую обменивается на жалкую пригоршню очков опыта, а бездарно изувеченная посудина отправляется с очередной десятиной к плотнику.

1 **Вид на гавань с набережной каждого города тщательно срежиссирован. Это одни из самых зрелищных кадров в игре.**

2 **После традиционной общей свалки капитаны встречаются в поединке в клаустрофобичных декорациях каюты. Шансы провалить абордаж невероятно велики!**

разработки ни одна живая душа не выразила сомнений в ИНТЕРЕСНОСТИ процесса постепенного опрокидывания колоний и их последующего рабского обслуживания? При нынешнем неухоженном состоянии «Корсаров» такая задача оказывается невыразимо тягостной — и это честный ответ. Дизайн Pirates! не подвергался капитальному ремонту никогда, то есть за последние восемнадцать лет правила оставались незыблемыми, будто речь идет о шахматах, а не о компьютерной игре эпохи раннего палеозоя. С равным исходом ными возможностями развития событий тоже недостижима для третьих «Корсаров». Посудите сами, как можно увлечься преследованием морских легенд или испытывать страх перед неизвестным, если путешествие из края в край таинственной страны занимает не больше пяти минут? Жалкие восемнадцать островов валяются под ногами в известных с детства местах, их даже не надо искать. Нет, эксплорейшн-party выдыхается сразу.

Корабельные апгрейды привычно занимают некоторое время. Какое — зависит от финых взносов в командный паек, размер которого ничуть не зависел от матросского поголовья и уже на четвертый месяц игрового времени составлял сумму в две или три цены классного фрегата. Представьте себе, подчиненные, а следом и офицеры ничего не имели против работы задарма! Дальше — дело техники. Несколько очков в пользу фехтования, пара специальных боевых умений, и линейный корабль французских королевских сил переходит в правильные руки.

Заметим, что это скоропостижное начало конца. Чтобы пол-





3 Погасить бортовые огни и подкрасться к чужому кораблю под покровом ночи невозможно — «Корсары» не позволят повторить бойню при Маракайбо.

4 Развлечения больших парней часто становятся трагедией для более мелких судов. Бортовой залп фрегата гнет мачты и режет пополам несчастный люгер — случись тому неосторожно попасть под раздачу.

ностью починить линкор, необходимо совершить долгосрочную прогулку по отсутствующим в «Корсарах» храмам инков и ацтеков, подчистую вытрясти Форт-Нокс и засунуть в плотницкий карман целую Швейцарию. Заплатили? Повторяйте телодвижения после каждой стычки, а оных миллиард с гаком.
Флотилия из пяти кораблей как раз идеально подходит для финансирования растущих аппетитов корсарской экономики — без трофея о четырех тяжелых галеонах на продажу в родной порт лучше не возвращаться. «Корсары» так и ползут по жизни: полчаса на любое морское сражение, сессия торгов в магазинах и верфях, затем новая вылазка. Когда корабельная планка будет достигнута, можно приниматься за береговые форты. Крепости берутся тем же фехтованием, но на новом уровне сложности. И, да, их тоже придется бесконечно отстраивать.

Вы нашли денег!

Собственно, все корсарство. О, вы можете попытаться развеять рутинную скуку мореплавания, подвизаясь на посылках у губернаторов любой из четырех держав или просто перевозя бесценные тонны шоколада с одного острова на другой. Счастья или хотя бы удовлетворения батрачество не приносит. Связку верфь-магазин-карта-бой-верфь разрубить невозможно — каждый дизайнер сталкивается с проблемой репетитивности базового геймплея, но не потому ли процветают скриптовые этюды и сценарные изыски, тщательно режиссируются чрезвычайные события и постоянно видоизменяются задники? В «Корсарах-3» от угрюмого переживания случайных жертв принципиально не отвлекает ничто, тесные островные декорации статичны, а море с одинаковым безразличием полощется под луной, солнцем или дождем.

После успеха «Проклятия дальних морей» серия двигается без руля и ветрил, в частном случае с «Корсарами-3» — отчетливо безыдейно. Графический движок продолжает совершенствоваться, приходят и уходят интерфейсы, кочуют элементы стратегии и РПГ, а для корсара по-прежнему нет ничего интереснее поисков затерянных членов фамилии. Попутно он (или она) становится известным пиратом, прижимает к ногтю весь Карибский бассейн, но делает это с моторной безотчетностью, будто чешет занудливо свербящую ягодицу. Невзирая на сладкую маринистскую оболочку, последние «Корсары» вызывают нескрываемое раздражение инерционной эксплуатацией архаичного гейм-дизайна Sid Meier's Pirates! в сочетании с копированием отсыревших общедизайнерских решений собственной дебютной части. План модернизации необходим. Срочно!

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

Фехтование в «Корсарах» по-прежнему остается неловким занятием с непредсказуемым исходом. Камера липнет к входной двери капитанской каюты, противник блокирует пространство для маневра и быстро затаптывает в углу. **Выход в комическом беге вдоль стен — пока восстанавливаются силы.**

CREDITS

исполнительный продюсер	**Дмитрий Архипов**
руководитель проекта	**Ренат Незаметдинов**
ведущий программист	**Дмитрий Демьяновский**
ведущий художник	**Anry**



С кем вы, мастера культуры?

«Стальные монстры» основаны на очень амбициозной идее совместить в одной игре стратегию походовую, тактику в реальном времени и авиасимулятор-с-бонусами. Что обычно случается с воплощениями подобных далеко идущих замыслов, вы наверняка представляете. К сожалению, чуда не произошло и на этот раз.

«СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ»

жанр	Стратегия, тактика, симулятор
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	«Леста» (www.lesta.ru)
издание	«Бука» (www.buka.ru)
дата релиза	17 ноября 2005 г.
железо	Pentium 4 1700, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт, 3 Гбайт на жестком диске

www.pacificstorm.net

«Стальные монстры» («СМ») наделены особым, ни на что не похожим характером. Кажется, долгими и упорными усилиями игра чего-то добивается — но лишь для того, чтобы потом все в одночасье растерять.

Так, игра сочетает в себе странное пренебрежение внешним видом в соседстве с тщательным культивированием графических красот. Нет, серьезно, ночной океан с мерцающей лунной дорожкой на темной воде впечатляет больше того пиротехнического триумфа человеческого насилия, что происходит на наших глазах. Но при этом, как только мы выделяем какой-нибудь юнит, на очаровательную океанскую гладь ложатся чудовищные красные и зеленые линии (здравствуй, милая 16-цветная палитра). Они, конечно, функциональны, но сколь же уродливы! Неужели художников просто не допустили до этой священной коровы? В итоге, подсознательно мы постоянно мечемся между необходимостью отдавать приказы подопечным и нежеланием уродовать экранную картинку.

Трудовые будни отдела кадров

В изобразительном плане не повезло и интерфейсу. Признаемся, обычно мы совершенно нетребовательны к этой части игры, но всему есть границы. Текст, совковой лопатой наваленный в окна, где нет даже полей; надписи, вылезающие за границы кнопок... — удивительно, как эта неряшливость проникла в релиз. Вы правы, на геймплей это никак не влияет, но.

Интерфейс, к сожалению, вообще неуклюж и неудобен. Он, казалось бы, не мешает





выполнять задуманные операции, но постоянно их усложняет. Вот мы ищем кандидатуру на должность командующего соединением. Экран показывает карточки возможных претендентов: только имя и фотоизображение. Причем все карточки (а они расположены горизонтально) на экран не помещаются, отчего их приходится скроллить туда-сюда. Мало того, чтобы увидеть характеристики этих достойных людей (не по внешности же их выбирать. Нет, мы не правы?), на каждой карточке надо щелкать отдельно, потом закрыть ее, пытаясь запомнить, у кого какие достоинства и недостатки. Хотя куда функциональнее было бы оформить список в виде таблицы, где напротив имени стоят численные значения характеристик (не говорят уж о том, что так можно было бы сортировать генералов по опыту или, скажем, харизме), а фотографии выдавать по щелчку мыши.
Подобных интерфейсных неувязок вагон и тележка. Так, графически не представлено дерево открытий. Если щелкнуть на исследовании, которое нам пока недоступно, игра, вместо того чтобы поставить его (а также все, что нам для этого предварительно необходимо изучить) в очередь разработки, с самым наглым (безразличным) видом игнорирует наши действия. Некоторые управляющие окна открываются удивительно мед-лен-но, хотя видимых причин для этого нет... Разумеется, ни одна из подобных мелочей сама по себе погоды не делает, но в совокупности они складываются в безрадостную картину.

Достичь баланса в заказе военной техники довольно непросто — все время тянет увлечься чем-то одним, теми же подлодками, и забыть про воздушную разведку.

Куда деваются боеприпасы

Тактический режим «СМ» представляет собой многолюдную RTS, где наши взлелеянные подопечные быстренько превращаются в груду горящего металла. И RTS эта довольно аркадного толка: выделил рамкой — бросил в бой. При этом противники материализуются на поле битвы непосредственно друг перед другом. Право же, данная часть игры кажется банально недоработанной: AI склонен идти к вам по прямой, становясь добровольной жертвой, поскольку нам остается только развернуть флот бортами и встречать его огнем изо всех стволов. Мало того, если в соединении противника есть вспомогательные корабли, вроде транспортных, то они тоже идут на нас в лобовую атаку. Камикадзе? Небольшая стайка в три подводные лодки запросто «выносит» боевое охранение конвоя включая крейсеры и авианосцы, не говоря уж об эсминцах... Перечислять подобные эпизоды можно долго (для справки: все это было замечено на максимальном уровне сложности). Главное же — не давать игре калькулировать потери автоматически, иначе машина засчитывает поражение даже от многократно уступающего вам противника, зачастую катастрофическое. Даже если вы не хотите вникать в каждый бой, простой вход в тактику с последующим обведением юни-

1 На самом деле в тактическом режиме крупные планы используются редко. Куда функциональнее общие панорамы, где юниты уменьшаются настолько, что их заменяют пиктограммы двух цветов: наши и противника. Но красивых шотов из этих планов не сделать.

2 Игра щедро раздает эпохальные предзакатные ракурсы. Но за красоты приходится платить: когда встречаются два больших флота, «СМ» превращается в слайд-шоу. Впрочем, данный жанр привык к подобным вещам, к тому же под рукой есть верная кнопка паузы.





3 Вместо захвата многочисленных вражеских баз можете попробовать осуществить тактику блокады транспортных путей. Учитывая, что в начале игры лодки практически непобедимы (потом это, конечно, изменится), проблем возникнуть не должно.

4 Через несколько минут случится удивительное: самая настоящая пробка из вражеских кораблей: авианосца, пары крейсеров, эсминцев и двух застрявших между ними вражеских (то есть моих) подлодок. Потом подойдет транспорт — и тоже запутается в этой катавасии. На редкость потустороннее зрелище на фоне полной луны.

тов рамкой и единократным указанием на врага уже сам по себе дает отличный результат. Не позволяйте машине вас обсчитывать!
А вот аркадно-симуляторная часть получилась приятной, настолько, что даже сама по себе запросто может составить конкуренцию отдельным аркадам авиатематики. Мало того, она ощущается органической частью происходящего, и я с удивлением обнаружил, что нередко сажусь в кабину не потому, что хочу чем-то себя занять, а чтобы «внести существенный вклад». Правда. Дорогого стоит даже одна торпеда, ловко засаженная в борт неприятельского корабля! Конечно, практика показывает, что AI и сам по себе справляется с этим весьма успешно, но, согласитесь, личного контроля ничто не заменит.

Атмосфера апокалипсиса на отдельно взятом водном участке передается весьма убедительно. Тонны летящего во все стороны свинца, букеты пожаров, столбы воды из потревоженного океана, падающие с неба самолеты и стремительно уходящие ко дну корабли.

Наука и религия

В процессе знакомства с игрой я долго не мог понять своих ощущений. Неудобство в управлении можно запросто пережить, а другие недостатки вполне могут быть вылечены доводкой патчами. Но при этом личного контакта с игрой у пишущего эти строки не было вообще, и запускать ее для себя желания не возникало. Почему? Ответ пришел не сразу, но внезапно все встало на свои места. Авторы попытались совместить в амбициозном проекте две фактически противоборствующие идеологии. С одной стороны, «СМ» — игра для любителей исторической достоверности. Тщательное воссоздание военной техники, попытка скрупулезно отобразить военный конфликт и т.п. С другой стороны, игра делает множество реверансов в сторону тех, кто любит «попроще». Основной: режим тактических сражений — это все-таки стопроцентная RTS, а никак не варгейм.
Несомненно, против интеграции варгейма в игру есть масса совершенно железобетонных доводов. Во-первых, это невероятно сложная для реализации тема. Во-вторых, найдется не так-то много игроков, желающих управлять действительно сложным боем, который к тому же может (и будет!) длиться немалое время. А делать игру ради горстки хардкорных игроков и нескольких повернутых критиков — дорогое удовольствие.
Но люди, плевать хотевшие на достоверность и историю, скорее всего, будут разочарованы скупостью возможностей модификации техники, скудностью (пусть и исторически оправданной) дерева наук, раз и навсегда обозначенным ТВД, всего парой противоборствующих сторон и прочей толпой естественных для выбранного сеттинга ограничений.
И я боюсь, что найти игроков, которых удовлетворит такая странная смесь упрощений и историзма, может оказаться даже сложнее, нежели сторонников суровой реалистичности.
Впрочем, кто знает...

АШОТ.АХВЕРДЯН

CREDITS

руководитель проекта	Сергей «Ulixes» Титаренко
ведущий гейм-дизайнер	Владимир «Sinden» Гремицкий
координатор проекта	Петр «Amicus» Прохоренко
технический директор	Юрий Сухарев
ведущий программист	Олег «Bishop» Федоров
музыка и звук	Даниил Ворошилов



Бледный **ужас**

Нет, вы знаете, это все-таки моветон. Это, если хотите, противоестественный уровень развития, как любили выражаться экзальтированные историки; это непоследовательность, а непоследовательность, как известно, есть недокументированный смертный грех. Если выражаться конкретней, то недобрые люди из Surreal Software рассказали жуткую (в худшем понимании этого слова) историю, пользуясь при этом диковинным, даже, пожалуй, уникальным инструментарием; ну и как прикажете к этому относиться?

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

жанр	**Экшен от разного лица**
платформа	**PC (Windows 98SE/ME/2K/XP), PlayStation 2, Xbox**
разработка	**Surreal Software (www.surreal.com)**
издание	**Midway (www.midway.com)**
дата релиза	**26 сентября 2005 г.**
железо	**Pentium 4 2000+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct-3D-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 2 Гбайт на жестком диске**

www.sufferingtiesthatbind.com

Редкое произведение искусства, будь то книга или фильм, способно довести человека до нервического приступа быстрее, чем The Suffering: Ties That Bind (в дальнейшем попробуем ужать до STTB). Безумие — вот ключевое слово настораживающего зачина и спешащего следом основного действа, безумие внутреннее, куда более пугающее, чем та пустая агрессия, которая номинально доминирует во вступительном ролике. До момента, когда прогремит финальный аккорд пролога (а это именно пролог — выдох облегчения), дойдут не все, и причиной тому — тот самый парадокс, противоречие, ощущение нелогичности... или скорее нежелание принять страшноватую логику, которую предлагает игра.

Сердцебиение

Здесь страшно с самого начала. Страх — иррациональный, необъяснимый — цепляется за игрока при первой возможности. Вот, к примеру, Торк, играющий в шахматы. В шахматы, понимаете? Это пугает много сильней, чем события, которые последуют за так и оставшейся несыгранной партией: выпадающие из шкафов трупы, звонящие сами по себе телефоны (как это будет по-русски... камео?)... ну и демоны, разумеется.

Куча демонов.

Чертова пропасть демонов.

Демонов разных: мелких (которые поначалу выглядят очень серьезными противниками) и покрупнее (которые поначалу выглядят как самые настоящие боссы... до тех пор, пока не начинают появляться парами, втроем... иногда вшестером), и очень больших, и самых опасных — личных демонов Торка, количество которых превосходит все пределы. Можно издеваться над «психологизмом»




оригинальной The Suffering, но сложно отнять у нее узнаваемую атмосферу, четкое ощущение близкого конца — конца разумного существования, конца осмысленного поведения... ощущение пропасти, на краю которой находится отдельно взятый человек, если хотите. В STTB это ощущение усилено, и усилено стократно.

В своих усердных стремлениях авторы STTB углубились в почти лавкрафтовские глубины. Та честность, та искренность, с которой они пытаются изучить природу человеческого насилия, природу человеческой изменчивости и человеческого непротивления, заставляют забыть об общей корявости всех задаваемых вопросов.

Точка опоры

Но вместе с тем история Торка плоха. Без дураков, она никакая. По сравнению с первой частью — просто комикс. Со всеми подозрительными экивоками и развилками, со всей сложностью и многомерностью — вторичный, украденный у старших братьев комикс. Детская травма, доктор из телеящика, суперзлодей (и не один), кучка приспешников статью пожиже... Смех! Однако STTB веришь сильнее — вероятно, из-за той же яростной авторской целеустремленности. Плохая история, хорошо подвешенный язык; да чего уж там, прекрасно подвешенный язык. Вот вам и секрет нервных припадков, вот вам и секрет неуютной, враждебной ауры игры, вот вам и секрет того, как получилось, что STTB не стала занудным трэш-клоном.

Визуализация вскрывает все карты: они верят. Они и вправду верят в то, о чем рассказывают. Иногда этого бывает недостаточно, в нашем случае — вполне. Картинка STTB вообще обскакала своего предшественника на три корпуса, но то, как создатели обошлись с обитателями своего Балтимора... кажется, это называется любовью. Вид самого завалящего, простите, торчка способен довести до икоты; что уж говорить о гигантских слепнях. О непредсказуемых, бездушных «червяках», о дрожащих в воздухе огненных «феях»... Как описать холодок, пробегающий вдоль спины всякий раз, когда за стеной раздается чей-то тяжелый вздох или резкий металлический скрежет, который означает лишь одно: они идут, и идут быстро? Как можно передать ощущение того, что бьешь по живому, причиняешь боль живому... убиваешь живое? И, да, если вы считаете, что в The Suffering было слишком много врагов, приготовьтесь к тому, что в STTB их будет ровно в десять раз больше. Если вы считаете, что поединки The Suffering были слишком сложны, приготовьтесь к тому, что некоторые из STTB-боев выиграть вовсе невозможно. Они могут продолжаться десятки минут... долгие десятки минут, до тех пор, пока насмешливый голос не укажет на незаметную трещину в бетонной стене. Встречи со спецподразделением после таких стычек выглядят дежурным лондонским чаепитием, серым и будничным, настолько они блеклы, невыразительны. Если и есть в STTB ненастоящее, то большей частью оно относится к людям.

Сошедший с ума город Балтимор вчистую проигрывает острову Карнейт — в нем нет цельности, **нет идеи... как нет и развития. Зато шизофрении хватает с лихвой.**

1 Противник не брезгует прелестями новообретенной интерактивности: да, бочки; да, взрываются; да, пошло... но свежести и необходимого тонуса добавляет.

2 В данном конкретном случае взрывоопасная бутылка на поясе бесполезна — глупо пытаться обмануть обманщика. В остальном старина «Молотов» на высоте.





3 Главное в борьбе с этим эквивалентом назойливой мухи — не упускать из виду багровую лужу, из которой он выползает на свет. Иной раз приходится выделывать вокруг «точки респауна» удивительные па.

4 В особо сложных местах добрая режиссерская рука расставила ящики с почти бесконечным запасом патронов. В таких ситуациях навык македонской стрельбы кажется абсурдным.

Дискордия

The Suffering очень уютно чувствовала себя в режиме FPS; STTB только в таком виде и приемлема. Постоянное созерцание собственной незащищенной спины неумолимо ведет к тяжелой форме паранойи, пусть даже поперек позвоночника и тянется махина переносного ракетного комплекса. Но дело, конечно, не только в этом. Если болезненный саунд — подавляющий, высасывающий последние витальные силы — внедрен в игру сознательно, то по отношению к болезненному управлению такого не скажешь. В режиме «от третьего лица» Торк необычайно уязвим, его реакция притупляется, а движения становятся ленивыми, размеренными. Он может позволить себе разминуться с дверью, промазать мимо спасительного люка или не попасть по визжащему противнику. Игра в значительной степени теряет свой шарм, тяжелый (и необыкновенно аттрактивный) ритм. Вид «из глаз», в конце концов, предполагает созерцание цельной картины, что в STTB жизненно необходимо. В ключевые моменты (бойня в кинотеатре, бойня в тюремных коридорах, бойня в детском доме) пользы от взгляда «из-за плеча» никакой, прожить удастся в лучшем случае с полминуты — и в этом есть своя... да-да, именно, логика; главный бич и основное топливо STTB: не будучи Торком, не сроднившись с его шкурой, победить не удастся.

Настигнутый злодей называет Торка «игроком» — и это апофеоз нагнетаемого давления, удар в пах; если до этого игра и существовала по эту сторону больничной палаты, то в тот момент она хлопает скрипучей дверью и пристально смотрит нам в лицо. На очерченной территории STTB глубже и сильнее хлесткого Manhunt, пусть и действует скорее задним умом, чем трезвым расчетом (этот трезвый расчет, как уже говорилось, попросту смешон). Голоса сбивают с толку и мешают сосредоточиться; они подсказывают, направляют и обманывают, чаще всего обманывают. Будь собой — дурной рекламный слоган, но — будьсобой будьсобой будьсобой — и ты уже не понимаешь, где ты, а где они — демоны, демоны, конечно, кто же еще; и что удивительного в том, что у твоего главного врага — твое лицо? Он, как и ты, бил по живому, и причинял боль живому, и убивал живое, так какая между вами разница, да и кому она, эта разница, нужна, если есть люди, у которых сто четыре головы, но у этого — четыре, и все женские, и живут они у него под плащом? И что с того, что ты прыгнул в чертов бассейн за парнишкой, если ты же его туда и столкнул, если все эти собаки, и пулеметчики, и сигающие твари с лезвиями вместо рук нужны лишь для того, чтобы подать чертовски хороший пример, очень умно, гроссмейстерски умно, если можно так сказать? Какой прок во всей этой истории, и — скажите, пожалуйста, что важнее? история? рассказчик? что-то еще? Смысл теряется, неуловимо ускользает, история идет по кругу, персонажи повторяют друг друга и повторяют друг за другом; скрипя шестеренками, сверху медленно опускается бог из машины и открывает очередную дверь. Они все плавают здесь, в этом декоративном ядовитом озере, все до единого. Попробуйте убедить себя в том, что суть не в технике. Попробуйте, если сможете, доказать себе, что голая эмоция немощна. Попробуйте.

И непременно возвращайтесь.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Как и раньше, немалое удовольствие доставляет чтение «бонусных» дневников и описаний. **Чего стоит хотя бы «Легенда о Криппере»!**

CREDITS

креативный директор, автор сценария	Ричард Раус Третий (Richard Rouse III)
ведущий дизайнер	Андре Магуайр (Andre Maguire)
ведущий программист	Эрик Снайдер (Erik Snyder)
композитор	Бойд Пост (Boyd Post)



Глобальная однопользовательская

Самое первое впечатление от игры — предвкушение будущего разочарования, столь сильное, что, кажется, это уже и есть само разочарование. Оглядывая предательски красивые окрестности из кабины первого корабля, думаешь: зачем весь этот блеск ночи, если вокруг огромный безжизненный мир, у которого нет никакой цели? Бессмысленность будущей игры мешает даже начать, хотя, если вдуматься, разве КИ вообще имеют смысл? Но как начинать игру, в которой нет сюжета, точнее, есть, но такой, что о нем лучше молчать?

X3: REUNION

жанр	**Космосимулятор**
платформа	**PC (Windows 98/SE/ME/2K/XP)**
разработка	**Egosoft (www.egosoft.com)**
издание	**Deep Silver (www.deepsilver.de)**
дата релиза	**10 ноября 2005 г.**
железо	**Pentium 4 1700, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта со 128 Мбайт, 4 Гбайт на жестком диске**

www.egosoft.com/games/x3/info_ru.php

Давно вошло в привычку: я отдаю им свое время, свои деньги, поэтому пусть улыбаются мне, развлекают меня, делают мне интересно. Они не подводят: The Movies кладет кинозвезд у моих ног, Call of Duty 2 гонит улюлюкающую массовку на мой пулемет, центр вселенной (в моем лице) уютно поеживается.

Страшная вещь — инерция. Когда с такими настроениями на полном ходу врезаешься лицом в холодное пуленепробиваемое стекло X3: Reunion (далее X3R), тело тяжело оседает на пол.

Молодой человек, вы к кому?

Называть X3R космосимулятором столь же нелепо, как вешать на Morrowind ярлык «шутер». X3R — тот самый пример «симуляторов мира», от которых шарахается дорогой мейнстрим и в который упорно суются молодые девелоперы, полные амбиций. Неподъемная задача сломала уже не одну сотню хребтов, но иногда, раз в бесконечность, некоторые умудряются выжить и даже встать на ноги. X3R как раз из таких.

Игрок приходит в себя в маленьком истребителе посреди не предательски красивой звездной системы. Вокруг мерцают мириады звезд, куда-то несутся полицейские истребители, степенно вгрызаются в космическую пустоту неповоротливые транспорты, где-то вдалеке вращаются огромные станции самых невероятных конструкций. Этот мир отлично существует сам по себе и вовсе не спешит стелить перед нами красный ковер. Но мы готовы пробивать себе путь, правда? Тест-щелчок по ЛКМ выстреливает лазером (модель которого имеет длинное название) в никуда. Но попытки искать при-





ключения оканчиваются плачевно — первый же пират за несколько секунд превращает в безвозвратную пыль наш корабль со всем его содержимым.

Жизнь как бесконечная цепь унижений

Хорошо, раз не сложилось с военной карьерой, будем зарабатывать на жизнь скромным трудом торговца. Прилетаем на первую попавшуюся станцию (добыча руды) и, взглянув в прайс-лист, обнаруживаем, что такой груз в наше корыто не влезает. Мчимся на другую станцию, это оказывается фабрика по производству микрочипов. Покупаем, после чего очень долго летаем по системам, пытаясь найти станцию, которая заинтересовалась бы нашим товаром. Наконец, находим и выясняем, что эти чипы там покупают по цене ровно вдвое меньшей (!), нежели с нас только что взяли на фабрике. Пришвартовавшийся к той же базе коммивояжер готов отдать интересный товар по неплохой цене, но попытка провести транзакцию кончается неудачно — он не желает вести дела с мелкими сошками вроде нас. Не имеет успеха и наше желание взять задание (немножко поработать пилотом-экскурсоводом): «Нам нужны опытные пилоты, парень».

Обедневший космопролетарий вынужден продавать по кусочкам свой корабль, с нескрываемой злобной завистью глядя вслед гигантским крейсерам, каждая турель которых стоит много больше нашей лоханки со всем ее содержимым. И уж вовсе не поддаются описанию эмоции от созерцания прайс-листа космических станций, а также строительного набора, позволяющего эти станции объединять в комплексы в любых сочетаниях...

Средний шутер вы успеете пробежать в обе стороны за 20 часов, а в X3R спустя то же время вы только освоитесь и начнете делать первые осмысленные шаги.

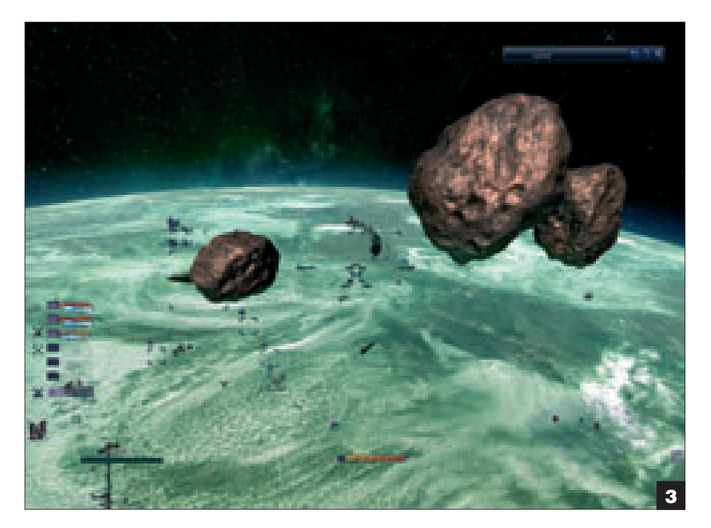
Царапая когтями ткань вселенной

Здесь вы либо выходите из игры, навсегда забывая о ней, либо все-таки начинаете выгрызать себе место под множеством местных солнц. В X3: Reunion ничего не добьешься кавалерийским наскоком, надо вникать в систему взаимоотношений всего со всем, пытаться найти себе лазейку... И тогда наступает переломный момент. Чем глубже ваше понимание окружающего мира, тем интереснее в нем быть, тем сильнее он захватывает.

Механика боя, не столь уж блистательная сама по себе, не претендующая на конкуренцию с классическими эталонами, все же позволяет воевать с интересом. Благодаря развитой системе апгрейдов, даже определив тип корабля противника, нельзя сказать заранее, насколько сильным соперником он окажется. Если ваш огонь сразу же причинит врагу серьезное беспокойство с членовредительством, его нервы могут пойти вразнос (!), он выпрыгнет из корабля, оставив его вам в качестве трофея. Бой среди огромных астероидов — еще один способ адреналиновой атаки — столкновения, разумеется, фатальны. А вот если эти астероиды вдобавок являются чьей-нибудь собственностью, то хозяева не будут разбираться, почему вы попали в их каменную глыбу, хотя метили в пирата, а воспримут это как акт агрессии.

1 В X3: Reunion самые красивые космические грузовики на свете. Они блестят, как игрушки, они неторопливы, как время, их множество видов, и у каждой расы свой узнаваемый стиль кораблестроения.

2 Космические базы титанически огромны, но при этом весьма детализированы. К сожалению, это трудно показать на шоте, общий план скроет подробности, а крупный не даст представления о масштабах строений.





3 Сперва очень приятно рассматривать движение облачного слоя, пролетая над огромными планетами. К сожалению, потом на это толком не остается времени.

4 Современный космос не может обходиться без цветных туманностей. Причем видимость в подобных местах может быть практически нулевой, и иногда приходится быстро-быстро отворачивать от возникающих перед носом крупногабаритных астероидов.

Колокольный звон монет

А вот торговля в X3 реализована... просто блистательно. Каждый покупатель или продавец называет собственную цену интересующего его товара, и эта цифра может отличаться в несколько раз (!) в зависимости от удовлетворенности спроса-предложения. Иначе говоря, если склады покупателя почти полны, он готов брать товар только за вопиющий бесценок; если же они пусты, то и цена будет королевской. Причем по назначенной цене покупается-продается ЛЮБОЕ количество товара, чем поощряются крупный опт и поиск пустых или забитых складов. Но вот в чем дело: кроме вас в мире X3R снуют толпы негоциантов, вмиг и влёт расхватывающих сколько-нибудь выгодные сделки. А если еще учесть, что привезенного товара хватает заказчику весьма надолго, отсюда следует фактическая невозможность курсировать между одним продавцом и одним покупателем. Вас просто вынуждают не сидеть на одном месте, много передвигаться, быстро реагировать, обязывают быть гибким, деловитым, ловким. Если вы, пришвартовавшись к доку, видите, как причаливает еще один корабль, проворачивайте сделку скорее, иначе ее перехватит соперник. А потом появляются деньги на дополнительные корабли, и вы становитесь хозяином маленького флота. Теперь во время дальних перелетов у вас уже нет времени подолгу любоваться звездами — вы раздаете приказы капитанам. Делец с бриллиантовым мобильником, куда лететь, где-что покупать, вы будете успевать проанализировать ситуацию во время стыковки со станцией, отдавать распоряжения даже в процессе боя. Потому что акулам медлить нельзя.

Кажется, что баланс сил больших и малых кораблей не оптимален? Желаете вернуть в X3R изображения кокпитов? **Создайте, а лучше — скачайте соответствующий скрипт.**

Просветленная белка в колесе Сансары

И в тот момент, когда одновременно принимается множество решений по поводу множества событий — торговли, апгрейдов, конвоев, сражений, — вы улыбнетесь, вспомнив, как боялись пустоты существования в этом мире. Да, в КИ нет смысла, и толком не ясно, есть ли он вообще во всем сущем, но какое это может иметь значение, когда жить настолько интересно!

Честно говоря, X3R, вероятно, самая захватывающая игра среди тех, что не награждены почетным вымпелом «Нашего В.». Мало того, вероятно, она будет поинтереснее некоторых награжденных, но, к несчастью, в X3R слишком много... назовем это «объективными недостатками». Во-первых, игра, все эти годы возводившаяся по принципу надстройки новых этажей над предыдущими, чудовищно нетороплива. Она съест все ресурсы вашего новомодного компьютера — и даже не заметит их. Во-вторых, и это прямо вытекает из предыдущего, в ней несметное множество ошибок. Конечно, в здешних необъятных лабиринтах встретить их случается не так уж и часто, и всегда есть возможность найти обходной путь либо просто заняться чем-то еще, но. Наконец, подобно всем симуляторам, игра не готова снисходить до игрока, что-то ему объяснять и вообще как-то смягчать шок знакомства, и является очень непростой как в освоении, так и в управлении. Все эти недостатки фактически изгоняют X3R из мейнстрима, запирая ее в статусе «культовой».

Но я уже записался в этот культ.

АШОТ.АХВЕРДЯН

CREDITS

директор проекта	Бернд Лехан (Bernd Lehahn)
ведущие дизайнеры	Маркус Пол (Marcus Pohl), Кристиан Вогель (Christian Vogel)
ведущий программист	Мартин Бреннер (Martin Brenner)
сценарист	Иван Тефалко (Ivan Tefalco)

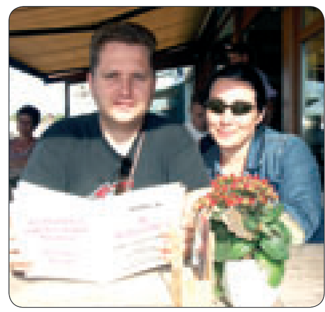
Hasta la Vista!

И снова «в 39-м регионе зреет, ворочается, сопит во сне что-то очень важное»! KDV Games, полноправная наследница самой себя как K-D LABS, совместно с британской Codemasters и арт-людьми из Massive Black готовит Maelstrom — очередную революцию в жанре RTS, которая должна сотрясти его до оснований; в закрученный сверхмощным Vista Engine водоворот затянет и игроков, и разработчиков, и никто уже не будет таким, как прежде.

MAELSTROM

www.maelstrom.kdvgames.com

жанр	**Стратегия в реальном времени**
платформа	**PC**
разработка	**KDV Games (www.kdvgames.com), Codemasters (www.codemasters.co.uk)**
издание в России	**«1С» (http://games.1c.ru)**
дата релиза	**3 квартал 2006 г.**



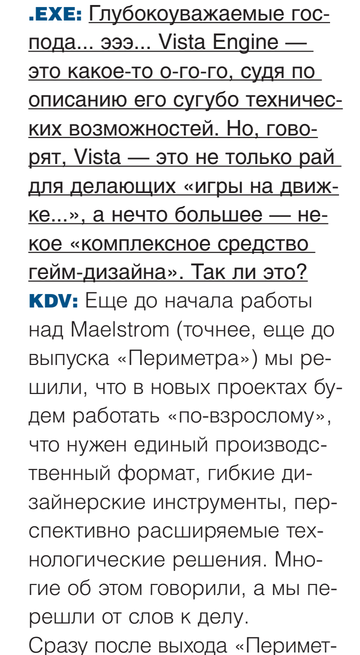
■ **Наши собеседники Юлия Шапошникова и Евгений Новиков — суперлюди, как и все Кадавры: меню на de Nederlandse taal не способно поставить их в тупик. Впрочем, в уличных кафе Калининсдама, родины Спинозы и ван Левенгука, другие языки не в ходу.**

Плотно прикрыв за собой дверь в секретную лабораторию (откуда доносятся тяжелые шаги и крики «It's alive!»), с переминающимися с ноги на ногу нами вышли быстро-быстро поговорить руководитель проекта Евгений Новиков и главный гейм-дизайнер Юлия Шапошникова, KD-ветераны, KDV-родоначальники. Человеко-минуты разговора фиксировала Елена Худенко, PR-управленец.

Ликуй, дизайнер!



.EXE: Глубокоуважаемые господа... эээ... Vista Engine — это какое-то о-го-го, судя по описанию его сугубо технических возможностей. Но, говорят, Vista — это не только рай для делающих «игры на движке...», а нечто большее — некое «комплексное средство гейм-дизайна». Так ли это?



KDV: Еще до начала работы над Maelstrom (точнее, еще до выпуска «Периметра») мы решили, что в новых проектах будем работать «по-взрослому», что нужен единый производственный формат, гибкие дизайнерские инструменты, перспективно расширяемые технологические решения. Многие об этом говорили, а мы перешли от слов к делу.

Сразу после выхода «Периметра», в середине 2004 года, команда (точнее, ее технологическое ядро) сфокусировалась на «завтрашней технологии» — на движке для будущих проектов, которые к тому времени только зарождались на бумаге. И пока художники и дизайнеры карт расширяли вселенную «Периметра» для «Завета Императора», KD-технологи продолжали трансформировать свой многолетний опыт в фундамент новой «вавилонской башни». Что будет построено на этом фундаменте помимо Maelstrom, покажет время, но главное — уже сейчас мы видим, как именно будут сделаны наши завтрашние игры. Отсюда и название нового технологического комплекса — Vista (если вы не смотрели последний правильный (второй) «Терминатор», vista — вИдение, взгляд (с исп.). — **.EXE**).

Но Vista Engine не просто технология, которую можно легко упаковать и выставить на продажу, Vista диктует определенный (отчасти нетрадиционный) подход к самому процессу производства игр и к структуре команды в целом. В Vista отражен обобщенный взгляд KD на опыт производства игр, как собственный, так и общеиндустриальный.

Прежде всего Vista Engine — это инструмент гейм-дизайнера. Раньше между игрой и дизайнером стоял посредник-программист, теперь его место займет универсальный инструмент. Все возможные настройки игры (от спецэффекта до рождения юнита) систематизированы и визуализированы в удобном формате. Программист готовит инструмент, а гейм-дизайнер — игру; каждый делает свое дело, и все счастливы. Такой подход не только ускоряет разработку, но и качественно улучшает саму игру.

.EXE: А вам не кажется некрасивым поведение Императора Виндовс, «стибрившего» у вас торговую марку?

KDV: Что касается Windows Vista, то, с одной стороны, мы немного удивились такому совпадению, а с другой — порадовались собственному нюху на хорошие (перспективные-модные) имена.

Фюзис

.EXE: Все заявленные (беспрецедентные!) «физические» способности Vista — как они будут использоваться в Maelstrom? То есть мы понимаем, что «вулканы огнедышат» (спасибо, мадам Ле Гуэн) — но по воле игрока или сами по себе?

KDV: В целом, мы за предсказуемость, — то есть за то, чтобы игрок видел происходящее

на поле боя, понимал, с чем это связано, и мог адекватно отреагировать на текущую ситуацию. Но это не значит, что окружение будет статическим. Природа всегда держит за пазухой очередное коварство — особенно в Maelstrom. Одно только изменение направления ветра может существенно преобразить тактический расклад на карте. Что уж говорить о приливах, ливнях, землетрясениях и прочих напастях...

.EXE: Что означает в Maelstrom ветер? Ползущие в сторону вражеских окопов облака ядовитых газов? Парящие в воздушных потоках споры?



■ Гм, с этого ракурса воины Ascension напоминают ситховских труперов из KOTOR. Поэтому их не жалко. Rebels uber alles!

KDV: Так или иначе ветер смогут использовать все воюющие стороны, устраивая направленные пожары или вызывая разрушительные торнадо. Справедливости ради нужно сказать, что ветер в Maelstrom не основное оружие победы, а скорее бонус для смышленых игроков, которые умеют определять направление воздушного потока по поведению дыма и знают, как использовать ландшафт для защиты своих подчиненных от химических атак или быстро распространяющихся по ветру пожаров.

.EXE: Нам абсолютно случайно вспомнилось хайку

На красных лапках
гусь тяжелый,
Задумав плыть по лону вод,
Скользит и падает...

В Maelstrom можно будет сделать так, чтобы войска противника разом чебурахнулись, то бишь поскользнулись?

KDV: Но лед он же не только скользкий, он еще получается из воды... В будущем (в Maelstrom) морозить воду можно будет почти мгновенно, но на небольшой территории и ненадолго. Однако такая возможность даст владельцам криогенных технологий уникальные тактические возможности: навести ледовую переправу, чтобы перевести тяжелую технику через глубокую заводь, или заморозить противника, пытающегося перейти водную преграду вброд.

Но, разумеется, на всякое действие найдется противодействие, и всякий лед можно снова превратить в воду, главное — сделать это вовремя, то есть неожиданно для противника.

.EXE: А лаву вы будете обыгрывать? Помните, как в первом сезоне South Park жители города отвели эту беду в Денвер с помощью выкопанной канавы?

KDV: В яблочко! Умение правильно модифицировать ландшафт относится к ряду самых древних человеческих навыков. И в будущем это умение еще не

раз поможет людям выживать. В Maelstrom наиболее хитроумные игроки получат возможность использовать ландшафт для эффективной защиты своих баз и юнитов, отгораживаясь рвом от потоков разрушительных жидкостей или прячась за искусственно созданными холмами от порывов ветра, несущего ядовитые газы.

Протосс, Терран и подлец Зерг

.EXE: Maelstrom — некий компромисс между передовыми идеями «Периметра» и ритуальными RTS-камланиями?

KDV: В общих чертах это так. Однако мы предпочитаем смотреть на новый проект шире. Maelstrom — это прежде всего игра, которая будет не столько удивлять передовыми идеями, сколько давать игрокам то, что давно ожидается (от жанра RTS), но по тем или иным причинам не было реализовано в играх прошлого поколения. Наша цель — подать игру со всем ее содержимым, включая старое и новое, казуальное и новаторское, в знакомом для «бывалых» и доступном для «новичков» формате. Игрок не будет испытывать неудобства в первые минуты игры; управление — максимально привычное для классических RTS, но при этом получение новых игровых ощущений также гарантируется производителем. К примеру, игровой интерфейс будет знаком всем любителям WarCraft-подобных игр, но вместе с тем только одна из игровых сторон по-настоящему похожа на классические RTS-армии, две другие значительно отличаются по игровой механике и от игровой классики, и друг от друга.

.EXE: Наиболее традиционная сторона — это...

KDV: ...Remnants, они ближе всех к нам, обычным смертным, их задача — выжить и спокойно развиваться, строя дома, заводы, производя привычную (им и нам) технику.

Менее привычен образ жизни корпорации «Вознесение» (Ascension) — это олицетворение худших сторон империализма, страшный сон Карла Маркса; они не строят домов, находятся в постоянном движении, останавливаясь только на время, чтобы запастись энергией и произвести еще больше смертоносных машин.

Совсем чужие — Пришельцы (Aliens). Все, что им нужно, — это территория для собственного размножения, биоматериал и чистая вода, к которой они привязаны больше всех. Пришельцы все делают по-своему, и ресурсы тратят, и воюют (в том числе под землей); в общем, у



■ Последний снаряд в стволе, надвигающиеся высокотехнологичные враги... Безнадежность особенно остро ощущается от первого лица.

них есть чему поучиться, хотя цена общения с этими «академиками биоинженерии» может оказаться слишком высокой для человечества.

.EXE: Гм, чистая вода подразумевает наличие грязной... What's your story? В смысле, кто залудил ставший таким традиционным Акапулькопсис в мире Maelstrom?

KDV: Идея мрачного будущего, дистопия, сопровождает человеческую цивилизацию на протяжении всей ее истории, и в Maelstrom мы продолжаем эту вечную тему. Земля в нашем мире пережила разные катаклизмы: ядерная катастрофа не только уничтожила значительную часть населения, но и, растопив основную часть арктических льдов, привела к поднятию уровня океана и затоплению основной части суши. Жалкие клочки земли, частично заселенные Выжившими (это нейтральная сторона, не путайте с Remnants), посреди загрязненного и мертвого океана — единственное, что осталось от некогда могучей цивилизации людей. И вот за эти пригодные для жизни участки и приходится бороться остаткам человечества, разделенного на два непримиримых лагеря: рабов высокотехнологичной корпорации Ascension и свободолюбивых повстанцев, гордо называющих себя «Остатками» (Remnants) цивилизации. Таков был расклад сил до тех пор, пока не появились те, кто олицетворяет «страх и отвращение» всех людей, — Aliens.

.EXE: Насколько мы понимаем, Maelstrom — RTS по форме «А», то есть в игре есть базостроительство, юнитопроизводство, ресурсодобыча?

KDV: «В Греции все есть». В Maelstrom есть и строительство баз, и производство юнитов, и сбор ресурсов. Главным ресурсом на островах остается чистая вода, точнее, ее источники. Вода дает жизнь, дает сверхэнергию и, в конечном счете, власть. Вспомогательным ресурсом для, так сказать, повседневной жизнедеятельности является солнечная энергия, выработка которой давно освоена, но все еще малоэффективна для того чтобы стать основным средством выживания. Помимо источников «живой» воды и солнечного тепла, на местности есть и неприсоединившиеся племена Выживших, которые также являются ценным ресурсом для всех воюющих сторон.



■ Наверное, у к/ф «Страсти Безумного Макса» была эстетика. Потому что она проглядывает в Maelstrom. Все эти ржавые багги...

.EXE: Вы зарезервировали толпы юнитов за Remnants. В то время как обычно боевые стада — оружие (или даже сущность) пришельцев. Aliens будут брать чем-то еще?

KDV: Remnants — специалисты по партизанской войне и диверсионным действиям: они умеют хорошо маскироваться, эффективно использовать ландшафт, а под их многочисленностью нужно понимать то, что они ближе других стоят к основной массе оставшихся в живых землян, которые (потенциально) в любой момент готовы поддержать Remnants как ресурсами, так и лично. Выжившие очень их любят, видя в них освободителей. Aliens — действительно мощная машина по производству «пушечного мяса», но не только. Пришельцы умеют создавать юнитов с уникальными био- и психокинетическими талантами, некоторые отлично чувствуют себя в воде, а другие способны передвигаться под землей, оставаясь неуязвимыми для оружия людей. И, наконец, Пришельцам подвластно то, что люди так и не смогли реально освоить, — управление погодой.

.EXE: Ваши Aliens похожи на, так скажем, гигеровских?

KDV: Aliens делятся на два типа: Разумные и Военные (мы тоже считаем, что это антонимы! — **.EXE**). Разумные больше похожи на людей, это высшая раса, а Военные — это машины убийства, разнообразные по формам и свойствам.

.EXE: Насколько интересно будет возиться с меха-трансформерами Ascension? Они — прямые потомки Солдат, Офицеров и Техников из «Периметра»? И что это за пижон с тросточкой — неужели CEO корпорации?

KDV: Ascension Industries — результат объединения научной и экономической мощи всех развитых стран, достигшей апогея незадолго до глобального коллапса Земли. Идея единоличного господства над миром почти осуществилась, когда от этого мира в одночасье почти ничего не осталось. Тем не менее Arlan Khan (тот самый, с тросточкой) жаждет подчинения даже небольшой горстки людей, рассыпанных на уцелевших островках. Его армия мобильна, способна к автономному существованию и развитию в любой части мира. Благодаря передовым технологиям она самым эффективным способом использует солнечную энергию и чистую воду. Технология трансформации техники — важный элемент приспособления к текущим окружающим условиям, как в бою, так и в процессе развития базы. Однако если говорить о хронологии, то события в Maelstrom происходят задолго до «периметрических», когда нанотехнологии использовались только для эффективной утилизации солнечной энергии и контроля термоядерной реакции в Гидрогенераторах. Поэтому военные трансформеры меняют свою форму и свойства через привычные механические перестроения собственных элементов.



■ Для корпоративных солдат очень естественно своим внешним видом напоминать Робокопа — ведь он тоже был зачат на совете директоров.



■ Трансформеры-механоиды напоминают безобидных коняшек, и поэтому нам страшно. Помните треножник из HL2? Казалось, неуклюжий — а потом он ка-а-ак сложился!

Фройндшафт!

.EXE: Что есть заявленные элементы экшена от третьего лица — залезание внутрь юнита, которое пришивают себе сейчас очень многие?

KDV: И мы тоже поддались моде и впали во искушение. Но ведь главное, чтобы все было уместно и гармонично. Одна из центральных идей Maelstrom — максимальная детализация основных элементов: графики, физических процессов и, конечно, игровой механики. Понятие «элементы экшена» в нашем случае действительно означает прямое управление юнитами в любой момент времени, что, как нам кажется, максимально погружает игрока в атмосферу боя (этого часто не хватает в классических RTS).

.EXE: Maelstrom-мультиплейер: вы уже оттачиваете баланс?

KDV: Из-за принципиальных различий рас баланс в Maelstrom — это центр приложения наших усилий. Задача сложная, но чрезвычайно интересная, так как результатом ее решения может и должна стать по-настоящему захватывающая игра. Ведь мультиплейер для любой стратегии — эликсир долголетия.

.EXE: Одиночная кампания, наверное, будет эпической? За каждую из сторон, включая плохих-гадких Пришельцев? С героями?

KDV: Кампания действительно задумывается довольно масштабной (около 30 миссий). Игроку поочередно придется поддержать каждую из противоборствующих сторон, понять, как они устроены изнутри, осознать цели и мотивы всех участников конфликта. Что касается последовательности (кто за кем), то тут мы придерживаемся идеи постепенного вхождения в игру и знакомства со всеми новшествами геймплея. А Aliens вовсе даже не плохие — просто они все время хотят пить и купаться; и не понимают, почему поедать людей нехорошо. Ну а герои, конечно, будут, причем у каждой стороны свои. Как и сами расы, их лидеры серьезно отличаются друг от друга, усиливая и дополняя характерные стороны своих армий. Как и положено в RTS.

.EXE: Пролейте свет на ваши отношения с Codemasters. Родители «Колонии Мак-Рея» отвечают за концепцию и сюжет Maelstrom или все-таки зани-

маются координацией ваших усилий и усилий заокеанских художников из Massive Black?

KDV: За последние два года между KD и Codemasters наладились довольно тесные отношения. Мы вместе делали «Периметр» на финальной, самой горячей стадии проекта. Вместе задумали Maelstrom и запустили разработку.

Говоря о концепции игры, принадлежащей Codemasters, можно сказать, что в основе лежит простая идея: в современном проекте каждый должен делать то, что умеет лучше всего. Наши технологии и гейм-дизайн плюс концепт-арт из Massive Black — это еще не все. Другая, довольно важная (и, вы уж извините, частично засекреченная) часть плана — привлечение профессионального сценариста (писателя) к работе над сюжетом и диалоговым сопровождением игры.



■ Партизанам Remnants не так уж плохо живется: на «Хаммерах» ездят, однако.

Да, основная роль Codemasters очевидна — синхронизация работы смежников, маркетинговое продвижение проекта и все то, что подвластно современному издателю. Но именно Codemasters принадлежит идея сделать Maelstrom мейнстрим-проектом, в популярном сеттинге, с сильным сюжетом и высококачественной графикой. Британцы понастоящему заинтересованы в игре, мы постоянно обмениваемся идеями с их штатными гейм-дизайнерами, у которых за плечами серьезные достижения (помимо «Мак-Рея»), и чувствуем в них настоящих единомышленников.

.EXE: Фэнбойский вопрос: ваш Arlan Khan часом не генетически модифицированный суперхьюман? Вы и ваши overseas-партнеры не задумывались о том, чтобы пригласить на его озвучание Рикардо Монталбана? А за генерала Buchanan'a, вождя Remnants, и это очевидно, должен отвечать Уильям Шатнер. Потому что только он способен на вопль «Khaaan!!!».

KDV: Отдаем должное вашей интуиции. Совершенно странным образом Maelstrom действительно оказался косвенно связан с сериалом Star Trek (косвенно, потому что Maelstrom — оригинальная IP (intellectual property), хотя с кинолицензиями у нас нет ничего общего. И дело тут не только в некотором совпадении имен персонажей. Но подробности мы пока озвучивать не можем.

.EXE: Ясно, международная девелоперская омерта. Желаем вам как следует потрясти RTS-жанр! Hasta la ваша Vista!

беседу вел
НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

Holy shit-фактор

В 1999 году эти люди левой ногой открыли дверь в элитарный RTS-клуб «кому за миллион», отвоевав квадратный сантиметр славы у старухи-истории. Пока исследователи и критики с пеной у рта обсуждали природу Homeworld-феномена и подсчитывали на калькуляторах вероятность его повторения, Relic как-то незаметно из «студии одного хита» превратилась в компанию, которая диктует моду на рынке RTS. Ее Dawn of War просто великолепен, однако эта игра всего лишь промежуточный этап на пути к тотальному RTS-господству.

COMPANY OF HEROES

www.companyofheroesgame.com

жанр	Стратегия в реальном времени
платформа	PC
разработка	Relic (www.relic.com)
издание	THQ (www.thq.com)
дата релиза	2-3 кварталы 2006 г.



■ Генеральный управляющий Relic Рон Моравек — человек, мечтавший о спортбайке, но оседлавший чоппер (фото Адриана Крука).

За полгода до выхода Company of Heroes мы беседуем с генеральным управляющим Relic Роном Моравеком (Ron Moravek), который много рассуждает о важности фактора «holy shit» в компьютерных играх, случайно анонсирует Dawn of War 2 и загадывает поклонникам Warhammer 40K загадки, не имеющие решения.



Будем здоровы

.EXE: Давайте обменяемся визитками, Рон. Об .EXE вы знаете по нашим бесконечным наградам Relic-играм, а вот вы для нас — в отличие от Алекса Гардена (Alex Garden) — темная лошадка.

Рон Моравек: В Relic Entertainment Inc. я почти с самого основания: компания была зарегистрирована в мае 1997-го, я же начал околачиваться вокруг офиса с осени того же года и официально присоединился к конторе в марте 1998-го в качестве продюсера Homeworld и управляющего директора студии. В то время в Relic работало 7-10 человек, мы снимали крошечное помещение над баром, но нас это ничуть не смущало — все были полны энергии и драйва. Я познакомился с Алексом Гарденом в момент получения водительских прав на управление мотоциклом, и мы начали наши отношения со спора, какой байк круче — чоппер или спортивный. Я хотел спортбайк, а Алекс мечтал о «Харлее». К моменту, когда мы закончили мотокурсы, я купил «Харлей», а Гарден — спортбайк.

.EXE: Хорошо помним фотографию Алекса на обновке — она публиковалась в журнале... Со страниц своего сайта вы скромно объявляете Relic «industry's #1 developer for attracting talent and putting out uncompromising software titles». Если это и преувеличение, то не очень большое. Так в чем секрет — вы отбираете самых талантливых бойцов среди самых мотивированных? или наоборот?

Рон Моравек: Скажу просто: чтобы делать особенные вещи, нужны особенные люди, и я горжусь тем, что в Relic работает множество уникумов. Игропром — сложная штука, это дело требует творческих усилий множества людей, и, подчеркну, усилий совместных. Мы ищем толковых, креативных ребят, которые по-настоящему хотят видеть результат своего труда. Мы поняли для себя кое-что несколько лет назад: расхожее утверждение «люди — самый ценный актив компании» не совсем точно. Правильные люди на своем месте — вот что действительно ценно. Не всякий человек, способный выполнить свою работу на профессиональном уровне, может трудиться в команде.



Назад, к звездам

.EXE: Выпустив Homeworld, вы завоевали репутацию удачливых инноваторов. Это тяжелая ноша? Не страшно ли вам, простите, облажаться на ровном месте?

Рон Моравек: Очень, очень страшно! Каждое утро я просыпаюсь в холодном поту (смеется. — **.EXE**). Видите ли, мы сами себе самые строгие критики и всегда стараемся двигаться вперед, дальше, глубже и так далее. Мы настолько боимся выпустить очередную игру недостаточно «новаторской», что порой ставим перед собой совершенно нереальные задачи. И это — проблема, потому что игроки в действительности не любят, когда над ними производят эксперименты, они всего лишь хотят, чтобы новая игра оставляла после себя ощущение «освежающей новизны». Им нравится чувствовать себя в своей тарелке, играть по привычным

правилам и удивляться чему-то новому! Homeworld — хороший пример «умеренно инновационной» игры. Первая настоящая стратегия в полном 3D, она тем не менее разговаривала с нами на привычном RTS-языке: ресурсы, дерево технологий и т.п. Вы же не хотите учить своих игроков заново ходить, в то время как они пытаются освоить управление камерой в безвоздушном 3D-пространстве? То-то и оно...

.EXE: Наше лыко в вашу строку: вряд ли успех Impossible Creatures можно назвать оглушительным. Не так ли? Возможно, дело в том, что игра была «слишком авторской» (или вам не нравится этот термин?), слишком необычной для усредненного потребителя?

Рон Моравек: Impossible Creatures... Непростая история. Успеху игры, по моему мнению, помешали три основные проблемы (уверен, их было больше). Во-первых, игра, ориентированная на юную аудиторию, была лишена жестокости, в то время как индустрия выдавала на-гора все более и более жесткий, «зубастый» контент. Средний возраст игрока в Impossible Creatures составлял 12 лет, в то время как основная аудитория RTS начинается с 20-ти. Во-вторых, наш совершенно замечательный генетический конструктор юнитов производил на свет существ, о назначении которых можно было только догадываться. С внешним видом еще можно было разобраться, но вот что они способны делать — это вопрос. К примеру, если вы скрестите лобстера с китом, то получите гигантского лобстера; но что это, черт побери, за тварь и как она будет бороть медведепиранью вашего условного противника? У игроков не было на этот счет ни малейшего понятия... В играх серии Age of Empires вы знаете, что есть лучник или копейщик, зачем они нужны на поле боя, понимаете, чего от них ждать во время стычки. В Impossible Creatures энциклопедию тактических приемов приходилось писать каждый раз заново, с чистого листа. Ну и, наконец, мощь центральных процессоров и графических акселераторов той седой поры была недостаточной, чтобы позволить Лобстеру сломать Медвежонка клешней пополам, забрызгав экран кровью. А ведь это было бы замечательно. Увы, не сложилось.



■ Колючая проволока, вспухший от влаги бетон и вены на руках, — видеокарта Олега Михайловича Х. начинает запинаться.

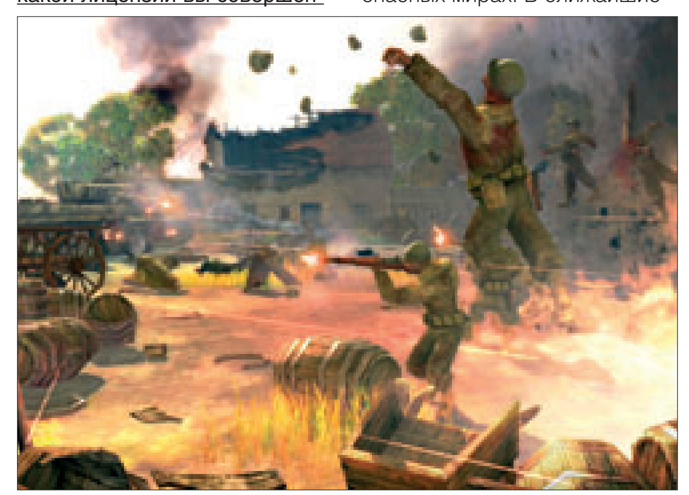
Забывая классиков

.EXE: Приступая к сочинению Homeworld, не было ли у вас

мысли «присосаться» к уже существующей фантастической вселенной?
Рон Моравек: Нет. Мы хотим создавать интеллектуальную собственность, а не копировать чужую. В использовании существующих лицензий просто нет необходимости — наши игры дают игрокам почву для фантазии, а дальше они двигаются уже самостоятельно, используя свой культурный багаж и светлые головы. В Homeworld мы планировали воссоздать эпические баталии в космосе, которыми засматривались в «Звездных войнах» и миллионе других НФ-фильмов. К слову, рабочим названием Homeworld было Spagetti Ball («Клубок спагетти»), потому что все эти сверкающие истребители, носящиеся друг за другом со страшной скоростью, так похожи на макароны! На тот момент в игровом мире не было ничего похожего — и мы взяли его штурмом!

.EXE: Есть ли книги (с кино все более или менее понятно... или нет?), которые повлияли на рождение вселенной Homeworld? И — всегда хотели знать: сферическая формация кораблей есть во многих космических операх, но, ради всего святого, объясните, откуда вы взяли формацию в форме клешни?
Рон Моравек: Гммм... Не думаю, что какая-то конкретная книга, какой-то конкретный автор оказали на нас влияние во время работы. Во всяком случае ничего существенного и явного. Что касается «клешни», то во всем виноваты наши дьявольски изощренные умы! Мы знать не знали, насколько «клешня» будет эффективна в бою (честно!), но выглядела она круто, и мы решили ее оставить... Иначе говоря, не стоит, не стоит искать во всем практический смысл: «клешня» — это необычно, любопытно, весело, но и только.


■ Система разрушения зданий? Вы шутите? Разумеется.


■ HOLY SHIT!!!



Кролем в материале

.EXE: Некоторые члены вашей команды находятся в особенных отношениях со вселенной Warhammer 40000, и Dawn of War это неопровержимо доказывает. Нужно ли быть по уши влюбленным в материал, чтобы сделать на его основе хорошую игру? Почему вы выбрали 40K — из-за темной-удручающе-угрюмой-макабрической атмосферы? Предпочитаете жесткий Firefly сахарно-глазурному Star Trek? По какой лицензии вы совершенно точно никогда не сделаете игру?
Рон Моравек: Перед тем как началась работа над Dawn of War, я видел несколько Warhammer-миниатюр и пару раз заставал коллег за партией в настольный 40K. Лишь потом я увидел в игре потенциал, понял, как из хардкорной походовой стратегии можно сделать самый потрясающий НФ-экшен всех времен и народов. То есть вовсе не обязательно быть влюбленным в материал по уши, но его знание, несомненно, многократно помогает сделать игру, крепко стоящую на ногах. 40K-сеттинг замечателен разнообразием выпуклых рас и персонажей — это огромный фантастический мир, в котором нам, как разработчикам КИ, никогда не добраться до дна, — пройдет время, и мы еще вытащим из рукавов пару тузов! Я предпочту эту лицензию любой из доступных киновселенных только из-за глубины проработки... Что касается лицензий, с которыми я ни за что не стал бы связываться, их море: это Барби, Rescue Heroes и весь прочий детский сад, а также Star Trek и все недостаточно «зубастое» для Relic. Мы хотим создавать «серьезные» игры для взрослых, герои которых обитают в грязных, жестоких, опасных мирах. В ближайшие несколько лет вы получите несколько примеров того, о чем я сейчас распинаюсь, — обещаю, или я не Рон Моравек.

.EXE: Почему вы выбрали Имперскую гвардию в качестве героев аддона Winter Assault? Это было ваше решение или рекомендация THQ? Если вы вдруг соберетесь делать еще один аддон, какую расу предпочтете: тиранидов? некронов?
Рон Моравек: Это было наше решение. Имперская гвардия была нужна нам для комплектации палитры классических игровых стилей — перед тем как двинуться дальше, на еще неосвоенные территории, занятые тиранидами, тау или некронами. А если бы мы решили заняться новым продолжением, то выбрали бы расу а)

которую все хотят, б) которая связана сюжетными узами и хорошо сочетается с уже имеющимися расами и в) которая не оставит нас без козырей во время проектирования Dawn of War 2. Надеюсь, я не сказал ничего лишнего, и вы сможете разгадать мой коан.

Трое их было

.EXE: Давайте поговорим все же о вашем следующем проекте — Company of Heroes (далее СОН). Ради бога, почему Вторая мировая? Неужели эта территория недостаточно густо заселена RTS — хорошими и не очень? Ваш опыт создания фантастических миров — пригодился ли он? И вообще, реальный сеттинг — стимулирует или ограничивает?

Рон Моравек: Мы искренне хотим, чтобы Company of Heroes... наконец-то перелистнула страницу в истории WW2-игр в целом и RTS в частности! И мы сделаем это. А поможет нам новый движок Essence, который позволяет достичь практически кинематографической реалистичности в поведении персонажей и техники, буквально превращая окружение уровня в часть игры. Наша первая Essence-игра намеренно делается в декорациях Второй мировой — это поможет продемонстрировать все таланты движка. Если бы мы начали с Dawn of War или любой другой НФ-игры, эффект был бы меньшим, потому что нам пришлось бы показывать то, о чем люди не имеют ни малейшего представления. А танк или базука известны всем; каждый понимает, чего от них ждать; наконец, мы можем в восхитительных деталях продемонстрировать, как они интерактивно взаимодействуют с окружением — людьми, зданиями и т.д. Чтобы уяснить разницу между Company of Heroes и «другими RTS по Второй мировой», представьте современные военные киноблокбастеры Band of Brothers, Enemy at the Gates или Saving Private Ryan и вспомните старые военные фильмы вроде The Great Escape (1963), Bride over River Kwai (1957), Guns of Naverone (1961). Так вот, мы делаем Band of Brothers с действием уровня Saving Private Ryan.

.EXE: Ходит много разговоров о невероятной смекалке солдат в СОН. То, что с юнитами не придется нянчиться, это здорово, но чем вы собираетесь занять игроков? Выбрать группу солдат, нажать правую кнопку мыши и откинуться в кресле, просто наблюдая?

Рон Моравек: Задача такова: заставить игрока поверить в то, что его бойцы — живые люди, которых не надо, словно неразумных котят, за шкирку вытаскивать из-под огня. Вы управляете опытными, хорошо обученными парнями и выступаете скорее в роли офицера, нежели старшины, то есть говорите им, ЧТО делать, а не КАК. Хорошая RTS требует от вас принятия стратегически важных решений, в чье число не входит поиск мест для укрытия и перемещение по-пластунски. Думайте о флангах, о взятии зданий и тактических высот, о распределении ресурсов... Детали реализации поручите профессионалам.



.EXE: Заботит ли вас эмоциональная сторона восприятия Company of Heroes? Сиречь весь этот новомодный «драматизм» в сюжете: «Я говорил ему не ходить, но Джимми не слушал»? Как считаете, этот фокус работает в КИ?



■ Ммм... Кто произнес «системные требования»?



■ Бой на кладбище — это очень практично, особенно если по ту сторону баррикад немецкий «Тигр».

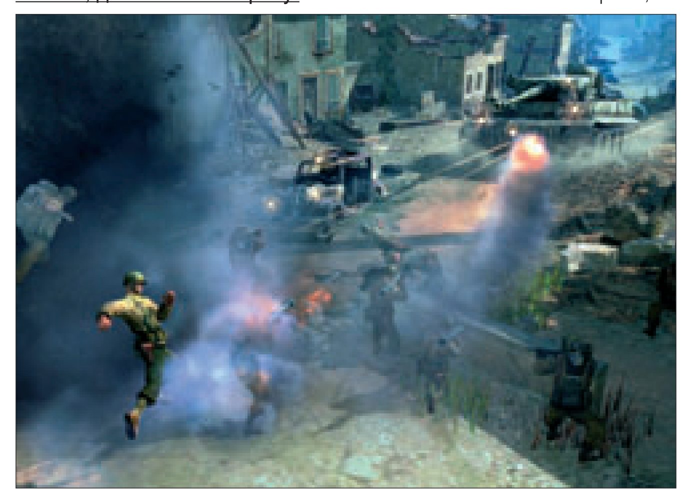
Рон Моравек: В СОН, если вы прикажете Джимми застыть на месте, он вас послушает (хохочет. — **.EXE**)! В компьютерных играх фокусы с непослушанием персонажей не проходят. Но я понимаю, что вы имеете в виду под «драматизмом» — эпических масштабов кинематографическое действо в single player. Да, это будет настоящий шедевр, лучшее творение за всю историю Relic. Если вы оценили наши усилия в раскрытии истории в Homeworld, уверен, будете в восторге от того, что мы собираемся провернуть в Company of Heroes.

Желания и возможности

.EXE: Каждая новая Relic-стратегия обладает некоей особинкой, уникальной чертой. Homeworld начала эру интеллектуальных RTS в открытом космосе. Impossible Creatures сняла ограничение на типы

юнитов в игре — нам было позволено создавать свои версии в любом количестве. Dawn of War получила .EXE-«Оскара» за лучшую анимацию и плотность действия на единицу экранной площади. Company of Heroes, похоже, двигается в сторону Голливуда, вы собирается создать интерактивный WW2-фильм, снятый с борта вертолета (гм, мы сказали «вертолета»?). А что будет дальше? Представьте, что нет ни финансовых, ни технологических ограничений. О какой RTS мечтают игроки? Какую RTS хочет для них сделать Relic?

Рон Моравек: Ого, глобальная тема... И так хотелось бы знать все ответы... Хочется верить, что игры, на которые мы нацелены, — полные кинематографического действия, с эпическими кампаниями, — именно то, что действительно нужно пользователям. Мы не собираемся заниматься стратегиями а-ля Age of Empires или Total War, это просто не наше. Мы делаем ставку на action. В первую очередь мы оцениваем реакцию игроков на происходящее, добиваемся живого, эмоционального отклика и только потом рассматриваем вопросы исторической достоверности. Работая над The Outfit, нашим первым консольным проектом (action от третьего лица, выходит в первом квартале 2006-го на Xbox 360. — **.EXE**), мы открыто заявили: «У нас нет военного эксперта». Почему? Потому что военный эксперт — это скучно. Мне совершенно неинтересно, где и как солдаты Второй мировой использовали то или иное оружие. Я лучше буду полагаться на свое «контекстуальное понимание» того, как это должно быть, затем представлю своего героя в прокачанном «Шермане» (йо!) и пофантазирую на тему, как много задниц этот парень сможет надрать в очередной схватке. В Company of Heroes мы собираемся сохранить тот же контекстуальный подход, не забывая о том, что игра в первую очередь должна развлекать. Самая главная цель, которую Relic преследует во всех без исключения играх, — holy shit-фактор. Мы хотим создать на экране максимум ярких, потрясающих, запоминающихся моментов, которые сорвут с уст игрока сакраментальное «срань господня!». И чем раньше, тем лучше. Цель — делать игры столь же глубокие и качественные, как у Blizzard, и столь же ошеломляюще яркие, как у EA (вспомним хотя бы C&C: Generals).



■ Relic приучила нас наслаждаться close up-видами в Dawn of War; в Company of Heroes большую часть времени мы проведем в режиме паузы или замедленного повтора.



■ Разработчики называют такой вид «положение камеры по умолчанию». Чуть больше похоже на RTS, верно?

.EXE: Стратегии в реальном времени и MMORPG — последняя надежда обитателей утлого PC-челна в океане, кишащем зубастыми NextGen-акулами. Пессимисты (в очередной раз) предсказывают платформе смерть, а что на этот счет думает Relic? Вы, одни из лучших (если не самые) разработчиков RTS в мире, не планируете ли явить свое стратегическое мастерство на консолях? Еще никому не удавалось копировать магическую формулу RTS на приставки, даже Blizzard со своим StarCraft разбилась об острые грани PS2. У вас есть подобные планы?

Рон Моравек: Во-первых, просто взять хороший дизайн PC-игры и попытаться скопировать его на консоли — это очень неудачная идея, по крайней мере для RTS. Я абсолютно убежден, что PC-игрок и консольный адепт отличаются друг от друга. PC-бой-

РЕЗУЛЬТАТЫ РОЗЫГРЫША №10 ЛОТЕРЕИ «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ»

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА MSI P4N DIAMOND, ПРЕДОСТАВЛЕННАЯ КОМПАНИЕЙ MSI, ДОСТАЕТСЯ **Маркелову Сергею Анатольевичу**, жителю Екатеринбурга.

ПОБЕДИТЕЛЮ — УРА!



КУПОН УЧАСТНИКА ЛОТЕРЕИ

Фамилия, имя, отчество ____________

____________ | Возраст ____

.EXE-стаж ____ | Индекс ____

Адрес ____________

____

Телефон ____________

E-mail ____________

ВЫДЕРЖКА ИЗ «ПРАВИЛ ЛОТЕРЕИ «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ»

- Купон заполняется печатными буквами.
- Конверт с купоном, на котором нет пометки «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», не вскрывается (а купон, следовательно, в розыгрыше не участвует).
- К розыгрышу не принимаются купоны, в которых не указан телефон участника (хотя бы контактный).
- В случае выигрыша счастливец обязан самостоятельно получить (вывезти) свой приз (за исключением книг и игр) в течение двух месяцев с момента публикации списка победителей лотереи. В противном случае (когда счастливец не может самостоятельно забрать приз или не объявляется в течение двух месяцев) приз переходит в пользование редакции.
- Фамилии победителей лотереи публикуется в номере Game.EXE, следующем за данным розыгрышем.

Заполнив этот купон и выслав его по адресу: **115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE**, вы гарантированно становитесь участником ШЕСТИ РОЗЫГРЫШЕЙ лотереи «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», в которой такие роскошные призы, что просто дух захватывает!..

цы ориентированы на более продолжительный и глубокий опыт. Консольные ребята хотят получить всё и сразу. Возьмите чистокровного приставочника и попытайтесь втолковать ему, что такое добыча ресурсов и дерево технологий, — через минуту он полезет на стену от скуки! Работая над The Outfit, мы постарались добавить в игру толику стратегии. В RTS вы можете принимать важные экономические решения, которые оказывают серьезное влияние на процесс. Мы попробовали сделать то же самое в консольной игре — нечто простое и с быстрыми результатами. Получилась весьма интересная игровая механика, в которой есть ресурсы, которые вы зарабатываете в сражениях или захватывая стратегические точки на карте, и вам необходимо принимать решения о том, как их тратить. Вы вольны покупать танки, другую технику, увеличивать личный состав, все что угодно. Представьте — это работает!

Что касается скорой гибели PC... Это преувеличение. Взгляните на бешеный успех World of WarCraft. Эта штука все прет и прет наверх, и за ее траекторией следит множество внимательных глаз разработчиков и издателей. Взгляните на STEAM и другие проекты интернет-дистрибуции. Тоже очень перспективное направление. Конечно, рынок PC-игр не сравним с постоянно растущим консольным чудовищем, но он вполне здоров и движется своим путем. Выход из кажущегося тупика прост: нам стоит сконцентрироваться на создании новых игр, новых игровых концепций, а не пытаться копировать существующие решения на другие платформы. Пример Dawn of War подтверждает мои слова. Мы выбросили из игры все, что посчитали скучным (добычу ресурсов, микроменеджемент), и сфокусировались на экшене и стратегии.

.EXE: Давайте представим ситуацию: на дворе 2005 год, Алекс Гарден и Люк Молони (Luke Moloney) создают Relic. У них столько же денег, сколько было тогда, в 97-м, но зато есть опыт, который они приобрели за 8 лет индустриальной пахоты. Как бы вы работали в таких условиях? В каком направлении двигали бы компанию? Возможно ли, другими словами, молодой команде с идеями проломить стену в наше непростое время?

Рон Моравек: Хороший вопрос. Во-первых, если бы у Алекса было сегодня столько же денег, сколько водилось в его карманах в те времена, он бы покончил жизнь самоубийством (хохочет. — **.EXE**)! Да и Люк не раздумывал бы. Отвечая на вторую часть вопроса... хочу заметить, что иногда опыт и знания только мешают. Мы были ужасно голодными восемь лет назад, игры были меньше и требовали меньшего количества людей в команде. Группа Homeworld-строителей даже в самые пиковые моменты не превышала 22 человек, а сегодня только в Company of Heroes занято 70 разработчиков! Стоимость разработки, таким образом, возросла минимум в три раза; но сможем ли мы продать игру и заработать в три раза больше, чем заработали на Homeworld? Хотелось бы в это верить...





■ Если Company of Heroes в жизни выглядит так же хорошо, как на картинках, мы готовы простить Relic все. Даже Имперскую гвардию в Winter Assault.



■ Смахните мыльную пену с сетчатки. Забудьте о бочках. Форму долой, и побольше черного. Что вы видите? Правильно, Homeworld.

Если бы мы начинали сегодня, то избежали бы жуткого стресса и более внимательно читали контракты, которые нам предлагает издатель. Нам хотелось бы оставить за собой права на Homeworld, но у нас их нет — все принадлежит Vivendi. Весьма вероятно, что сегодня мы смогли бы сделать значительно более качественную игру, чем тогда, но мир изменился; ожидания игроков от графики и геймплея очень велики, удивить аудиторию все сложнее. Поэтому новичкам в бизнесе сегодня совсем не просто. Создание игр становится все более дорогим предприятием, и маловероятно, что издатель позволит себе отдать парочке 22-летних ребят десять миллионов долларов!

.EXE: Рон, спасибо за обстоятельные ответы!

Рон Моравек: А вам — за интересные вопросы! В заключение хочу предупредить: мы намерены очень сильно удивить игроков в ближайшие пару лет. Не спускай с нас глаз, .EXE!

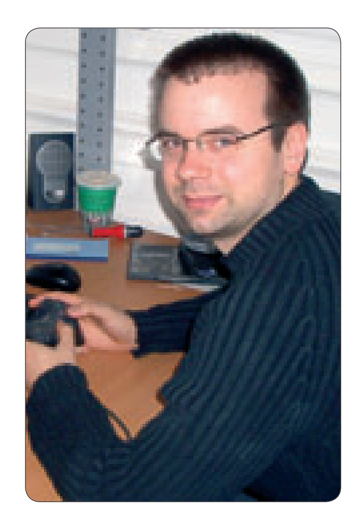
беседу вели
ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ,
НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

В погоню за горизонтом

Проводя в мегаполисе большую часть своей насыщенной жизни, к загородным просторам начинаешь относиться как к чему-то абсурдно священному. Но привыкнув к колесным средствам передвижения, не расстаешься с ними даже там, на полях и проселках.

GRAND RAID OFFROAD www.asobostudio.com/GRO.html

жанр	**Амбициозные гонки**
платформа	**PC, NextGen-консоли**
разработка	**Asobo Studio (www.asobostudio.com)**
издание	**Издатель не объявлен**
дата релиза	**2 квартал 2006 г.**



■ **В качестве программиста и/или проект-менеджера Себастьян Влох участвовал в создании следующих игр: Technoball (PC), Fury of the Furries (Amiga & PC), Pac in Time (PC), Warriors (PC), Savage Warriors (PC), Ultim@te Race (PC), Dark Earth (PC), Nightmare Creatures (PS1), Ultim@te Race Pro (PC), Superfarm (PS2), Sitting Ducks (PS2 & PC), The Mummy Animated (PS2 & PC), CT Special Forces (PS2, Xbox & PC). Какие названия вам знакомы?**

Честно говоря, трудно ожидать чего-то необычного от очередных аркадных гонок. Особенно от тех, что не могут похвастаться издателем. Тем не менее в данном случае людям из Asobo, точнее — главному менеджеру компании Себастьяну Влоху (Sebastien Wloch), удалось нас удивить, причем даже не раз. Но не будем забегать вперед, начав, как и полагается, с начала.

На старт



.EXE: Б<u>СЭ сообщает, что вы, Себастьян, пришли в игровую индустрию в возрасте 17 годков и за прошедшие 14 лет так и не смогли из нее выбраться.</u>

Себастьян Влох: Не желаете ли взглянуть на мое резюме? Какие-нибудь названия вам знакомы?

.EXE: <u>Nightmare Creatures, но о ней, пожалуй, не будем...</u>

Себастьян Влох: Обижаете. Ну и ладно. Хотя нашей студии всего три года, большей частью она состоит из таких же ветеранов (гм, это я-то ветеран?) бизнеса: у многих не меньше десяти лет активной девелоперской практики, у остальных никак не меньше пяти.

.EXE: <u>Ваша команда прежде не работала над гоночными играми. Что же вас подвигло? Ведь жанр перенаселен, компьютерным гонкам все труднее привлекать к себе внимание. Чем вы рассчитываете захватить игрока? что такого ему покажете, чего он еще не видел?</u>

Себастьян Влох: Во-первых, гонки все-таки не новый для нас жанр — кроме меня еще несколько Asobo-бойцов играли ключевые роли в создании Ultim@te Race и ее продолжения — Ultim@te Race Pro. Игры были приняты весьма тепло, PC Game World наградил Ultim@te Race Pro 88-процентным рейтингом, а Electric Playground... слышали о таком?

.EXE: <u>Честно говоря, нет.</u>

Себастьян Влох: Так вот, Electric Playground выдал нам аж десять баллов из десяти возможных. Словом, мы возвращаемся на уже знакомую территорию. Да, вы правы, сегодня в гоночном жанре не протолкнуться, но это в большей степени касается игр с городским трафиком или спортивными гоночными трассами. У них есть нечто общее: они запирают игрока в своего рода «трубе», малейшая попытка выбраться из которой карается столкновением со стенками. В противоположность этому Grand Raid Offroad (GRO) предоставляет водителю полную свободу перемещения по обширной пересеченной местности. И здесь помимо традиционного мастерства вождения игроку понадобятся навыки навигации, чего почти нет в большинстве гоночных игр.

Атака на глобальность

.EXE: <u>Что ждет нас во «внеполетной» части? Спортивная карьера из кубков с медалями внутри? Сюжет про гонки с азиатскими наркобаронами в выжженной солнцем сельве колумбийской Амазонки?</u>

Себастьян Влох: Нет-нет, игра для наивного юношества, никаких наркобаронов! В сингл-режиме вы будете зарабатывать... что? Ни за что не догадаетесь! — деньги и призовые солнцезащитные очки. Мешать этим заработкам будут слишком быстро бегущий таймер, слишком быстро мчащиеся соперники, слишком узкие проселки, а помогать —навыки автослалома, горного вождения и прочих видов экстремальной автофизкультуры. Заработанное вы будете тратить на...

.EXE: <u>...текилу и девочек?</u>

Себастьян Влох: Гм! На ав-

тозапчасти и на доступ к новым трассам и соревнованиям. Вы же не думали, что такие вещи достаются бесплатно? Короче говоря, спортивная карьера, здоровый образ жизни.

.EXE: А если мы с друзьями и одного здорового образа на всех не хватит?
Себастьян Влох: Нашего хватит! Мультиплейер сможет вместить весь ваш школьный икзи-класс, даже два: до 32-х человек; в вашем распоряжении будут все те машины, трассы и виды соревнований, что были открыты вами в одиночной кампании.

квадрациклах, пикапах, грузовиках, мотоциклах, на чем угодно. Разумеется, настроек и запчастей хватит на всех, поэтому будет процветать торговля, игроки будут сбиваться в ста... команды. И если в одиночной игре и мультиплейере роль команд минимальна, то в глобальном режиме от вашего автоколлектива, как и от временных партнерских отношений, зависит очень многое.

Керосин и монтировка

.EXE: Знаете, Себастьян когда столько народу собирается в одном месте, без насилия не обойтись. Сможем ли мы довести машину до состояния грогги? (Лучше чужую, хотя в крайнем случае подойдет и своя.) Пробить дыру в крыше, раскроить каким-нибудь острым предметом покрышку, потерять по пути капот с дверью? А соперники — они смогут столкнуть нас в пропасть? Или же в остром приступе настоящего спортивного духа пинками помочь нам поставить перевернувшееся авто на колеса?
Себастьян Влох: Без повреждений никак нельзя. Думаете, мы не понимаем? Всяческим поломкам, потерянным частям и просто обваливанию железного осла в грязи уделяется особое внимание. Но разрушение не есть ЦЕЛЬ нашей игры (это давайте оставим узким специалистам-виртуозам из других компаний), поэтому в нашем случае помочь противнику в его желании упасть с обрыва — это не покушение на убийство, а просто невинный выигрыш времени.

.EXE: Мы отдавали скриншоты GRO лучшим экспертам — и те так и не смогли обнаружить на них ни одного урбанистического пейзажа. Это потому, что ваш движок ненавидит небоскребы или вы все из крестян?
Себастьян Влох: Наш ландшафтообразующий движок с радостью изобразил бы вам деловые городские кварталы, но мы ему такой возможности не дадим. Нам, простым жителям Бордо, интереснее бездорожье и пересеченная местность. Дада, да здравствует девственная природа! Максимум присутствия в GRO цивилизации — небольшие деревни.

.EXE: Так-так, разгул «Гринписа»... Олени и саблезубые жирафы на бескрайних просторах... Будут ли медведи с тиграми рычать вслед авто и пытаться выскрести гонщика из его консервной багги? А если мы врежемся в кустодерево, кто останется лежать расплющенным на земле — оно или мы?
Себастьян Влох: Я проглочу все ваши насмешки, мсье! В различных геолого-географических условиях вокруг будет резвиться соответствующая флора и фауна: сотни разных видов животных и растений, торчащих из десятков типов почвы. Только, пожалуйста, зарубите себе на: GRO — игра в защиту природы! Никакого насилия над животными! Обиженный вами кенгуру отряхнет свои ультрамариновые крылья и поползет дальше. Только безобидные шалости: листья, срываемые с веток при таране деревьев, колея в грунте, летящие из-под шин камни... А вот объекты, сотворенные человеком, вполне себе разрушаемы: ломайте ограды, срывайте провода — пожалуйста! Если же хочется спустить пар, вспомните о соперниках — с ними проходят любые фокусы.



■ Наконец-то в гоночной игре можно будет не только смотреть на горы у горизонта, но и добраться до них. Если только хватит трансатлантического терпения.



■ Видите ограду вдоль раллийной трассы? Приближается время мщения: ей сполна достанется за все те годы, когда она была железобетонным барьером между нами и просторами мира.

.EXE: А если друзей очень, очень много, да и классы у нас бывают по сорок с лишним человек, большая страна, нехватка учителей...
Себастьян Влох: Пустяки! На этот случай припасен глобальный многопользовательский режим.

.EXE: Шутите?
Себастьян Влох: Нисколько! На самом деле мы решили провернуть небольшую революцию, выпустив в ничего не подозревающий мир первую глобально-многопользовательскую гоночную игру. Тысячи игроков смогут одновременно шнырять по игровому миру на

.EXE: Населены ли ваши леса станциями техосмотра? водятся ли в полях автозаправки?
Себастьян Влох: СТО будут, причем там можно заодно и заправиться. Если же у вас кончится бензин, машина не встанет на вечный прикол, просто она будет ехать очень медленно. Представьте, что ее толкают.

.EXE: Неужели настолько медленно?

Себастьян Влох: Вы все время подозреваете нас в особой жестокости! Нет, не настолько. Она покатится со скоростью 25 км/ч... Возвращаясь к нештатным ситуациям: в глобальном режиме игрок сможет выбирать класс механика и заправщика. Механик не расстается с монтировкой и может на ходу чинить машины, а у заправщика за пазухой всегда есть цистерна с горючим.

Закрывая Drive-in

.EXE: Наши киноэксперты также проанализировали ваши ролики. И были впечатлены великолепной работой режиссера и монтажера. Вопрос ниже пояса: это подделка или ваш жуткий креатив? Очень уж запал в душу модный эффект быстрой перемотки в реплее...

Себастьян Влох: Как бы вам сказать... Ролик снимался следующим образом: мы просто запустили игру, устроили гонку и записали ее реплей. Затем, пользуясь только автоматической камерой, встроенной в GRO, перевели этот повтор в часовой киноролик. После чего нарезали из этой гонки двухминутное видео. То есть понравившийся вам эффект был сделан вручную, игрок ничего такого не увидит. С другой стороны, все ракурсы, что вы видели, вся операторская работа — это есть, это без обмана.

.EXE: Природа — довольно большая штуковина. Как вы будете выходить из положения — запирать игрока в небольшой долине? окружать поляну непроходимым лесом?

Себастьян Влох: Ну нет, никаких клеток. Вам хватит игровой площадки сто на сто? Километров, конечно.

.EXE: Что-что? Вы сотворили ландшафт в десять тысяч честных квадратокилометров?!

Себастьян Влох: Ну, весь ландшафт как раз чуть больше: тридцать две тысячи самых что ни на есть честных квадратных км. 180x180. Чтобы игроку было куда посмотреть, по краям площадки мы оставляем поля в сорок км в каждую сторону.

.EXE: Боже, представляем себе анонсированный capture-the-flag на таких просторах...

Себастьян Влох: Этому режиму такие просторы не грозят. Зато они отлично подходят для Baja. Это такие американские гонки, когда машины должны проезжать через серию чекпойнтов, каждый из которых представляет ворота, стоящие где им заблагорассудится. Именно здесь будут востребованы навигационные способности гонщиков.

.EXE: Доктор, а если у нас «географический кретинизм»?

Себастьян Влох: Тогда вам прописаны гонки, в которых просто надо прибыть к заданной точке любыми доступными путями.

.EXE: И сколь протяженными будут наши забеги?

Себастьян Влох: Baja, гонки с воротцами, — от километра до двухсот. Гонки «до заданного финиша» — от 1 до 150 км. Гонки по заранее определенной трассе — от 1 до 200 км.

.EXE: Эти марафоны займут уйму времени...

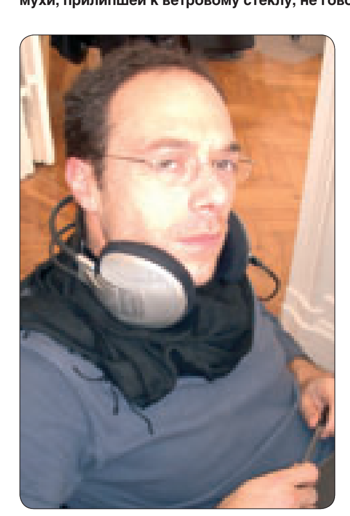
Себастьян Влох: Хорошие водители на по-настоящему быстрых машинах смогут топтать землю со скоростью до 240 км/ч. Ну а специально для бабушек зарезервированы авто, при максимальном разгоне набирающие космические 50 км/ч.



■ На пыльной трассе слипстрим не котируется: следуя за лидером, вы не увидите даже мухи, прилипшей к ветровому стеклу, не говоря уж о какой-то дороге.



■ Судя по ландшафту, пустыни подверглись застройке типовыми кактусами. Хотя, может быть, им тоже кажется, что все люди на одно лицо...



■ Ален Гийо (Alain Guyet), заместитель нашего собеседника по техническим вопросам.

Идеологический крен

.EXE: Получается, от одной минуты до... нет, лучше не считать. А какова идеология игры: серьезный симулятор или развеселая аркада?

Себастьян Влох: С визуальной точки зрения мы попытались добиться фотореализма; а по жанру это стопроцентная аркада.

.EXE: Весь этот гигантских размеров ландшафт создан вами заранее или же генерируется на лету?

Себастьян Влох: И то и другое одновременно. Как вы понимаете, нет смысла заранее загрузить каждое дерево в память. Ландшафт имеет полтора десятка степеней детализации, и те кусты, что вас окружают, а также просто небольшие детали, генератор вершит на лету.

.EXE: Подождите-ка... тогда в глобальном режиме все будут ездить по разным картам?

Себастьян Влох: Нет, конечно. Хотя генератор и создает по пять Мбайт в секунду одной только геометрии, это вовсе не случайные данные. Карта задается неким «ключом», он крохотного размера, всего 256 байтов. Из него формируется общий ландшафт, который затем процедурно модифицируется слоями терраморфинга, и из одного и того же ключа на любой машине получится один и тот же ландшафт. Следовательно, никаких проблем ни с дизайном миссии, ни с онлайновой игрой, ни с уровнями детализации на компьютерах разной мощности.

.EXE: А как мы узнаем, куда ехать? Будем ориентироваться по компасу и звездам? по карте на коленях? Или на ветровом стекле будет маячить безошибочный волшебный указатель?

Себастьян Влох: Без карты не обойтись, навигатор тоже прилагается. Да и стрелочки наверняка будут показывать в ту сторону, которую они посчитают наиболее верной. Но выбор пути — штука неоднозначная.

.EXE: В школе нам говорили, что кратчайшее расстояние между точками — прямая. Россказни?

Себастьян Влох: Это если сидеть в ракете, умеющей рыть землю. В нашем случае надо решать по обстоятельствам. Вот дороги — по ним машина движется на треть быстрее, и грех этим не воспользоваться. С другой стороны, дорога имеет обыкновение идти туда, куда хочется ей, а не нам. Поэтому надо выбирать, искать компромисс. GRO — это в среднем 40% дорог и 60% пересеченной местности в том случае, если мы ездим в горах. Если же под колесами равнина, поменяйте эти цифры местами.

.EXE: А не будет ли скучно бороздить просторы, создаваемые генератором? Как вы добиваетесь разнообразия в геймплее?

Себастьян Влох: Во-первых, ландшафты очень отличаются друг от друга, вы никогда не увидите одну и ту же картину дважды. Не думайте, что один и тот же квадратный километр будет постоянно повторяться в течение всей гонки. Дальность обзора составляет сорок километров. И такой обзор действительно понадобится, ведь есть долины шириной в пять и длиной в сотню км (та же знаменитая долина Смерти)... Если вы видите на экране горную гряду и несколько идущих через нее долин, то сможете заготя выбрать одну из этих долин и проехать по ней. Если вы увидите гору в 40 км перед собой, то вы на самом деле сможете до нее добраться, а потом оставить ее далеко позади... А чтобы все это не наскучило, мы вводим тематические трассы: каньоны, острова, болота, горы, естественные кратеры, озера, океаны...



■ Ведущий программист GRO Филипп Ривайон (Phillipe Rivaillon).

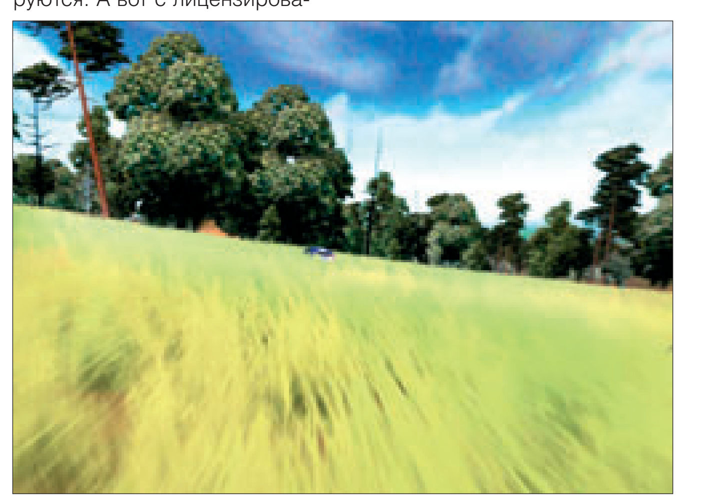
Без ошибок

.EXE: В ролике игры нет ни одного кокпита. Это позиция или что-то иное? Как обстоят дела с лицензированием машин?

Себастьян Влох: Кокпиты на тот момент еще не были готовы, но, разумеется, они планируются. А вот с лицензированием мы пока бьемся. Посему точного ответа дать не могу.



■ Гоночные игры делятся на два вида: в одних машины тяжелее воды, в других легче. Видите, тут как раз есть подходящий водоем!



■ Как мы ни присматривались, но фауны на шотах не разглядели. Должно быть, прячется в бурнорастущей флоре, в которой даже автомобиля не разглядеть.

.EXE: Как чувствует себя AI? Он уже выучил наизусть все трассы?

Себастьян Влох: Нет-нет! Мы попытались создать честный AI, никакого информационного преимущества он иметь не будет.

.EXE: А ошибаться будет?

Себастьян Влох: Это-то как раз не проблема. Куда тяжелее привить AI навыки человекоподобной навигации, но мы работаем изо всех сил над тем, чтобы боты вели себя точно так же, как и живые люди, участники глобального многопользовательского режима. Ну и, конечно, у AI будут разные уровни компетентности. Также мы внедряем личностные особенности: кто-то рискует больше, кто-то меньше, кто-то более агрессивен, кто-то менее...

беседу вели
АШОТ.АХВЕРДЯН,
АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

Экспортный вариант

Когда немцам нужно прогреметь на весь мир стратегией в реальном времени, они привлекают гастарбайтеров из России или стран Восточной Европы — и вовсе не от лени, скупердяйства или брезгливости, как можно подумать, а от заложенного в мозге костей неумения сделать что-то отличное от румяных Settlers или диетической Spellforce. Знакомьтесь: ParaWorld — самая дорогостоящая попытка преодолеть родовое проклятие.

PARAWORLD

www.paraworld.com

жанр	Стратегия в реальном времени
платформа	PC
разработка	SEK (www.sek-ost.de)
издание	Sunflower (www.sunflower.de)
дата релиза	2 квартал 2006 г.



■ Поклонники Pizza Connection и «Гномов», встречайте героя. Томас Ланганки, один из четырех основателей SKE и главный дизайнер самого скромного RTS-блокбастера 2006 года — ParaWorld.

Мы, ИГРА.ЗАПУСКАЙСЯ, встретились с Томасом Ланганки (Thomas Langhanki), главным дизайнером без пяти минут хита планетарных масштабов (также Томас является одним из четырех основателей студии SEK), и буквально вырвали у него детали и иные запчасти.

System override

.EXE: Томас, Sunflower, ваш издатель, известен своими экономическими симуляторами — играми неспешными, добротными, хорошо детализированными и очень популярными — правда, только у собственной аудитории. Почему же вы решили попробовать себя в RTS только сейчас — через двенадцать лет после закладки компании и десять лет после начала RTS-бума?

Томас Ланганки: Эээ...

Карстен Бикхоф*: Минутку, Томас. Я отвечу на этот вопрос. В первую очередь замечу, что Sunflower не рассматривает создание ParaWorld как эксперимент или некий тест — это серьезный проект, на который мы бросили немалые ресурсы. Все стратегические игры стратегичны по-своему, но это не делает их менее стратегичными... (Два абзаца софистики вырезаны в интересах национальной безопасности. — **.EXE**.) Во-вторых, у меня нет ощущения, что RTS-бум позади, — взгляните на уровень продаж в основных регионах, и все встанет на свои места. Кроме того, своей игрой мы планируем привлечь людей, которые только начинают знакомиться с RTS или были дружны с этим жанром прежде, а потом потеряли к нему интерес.

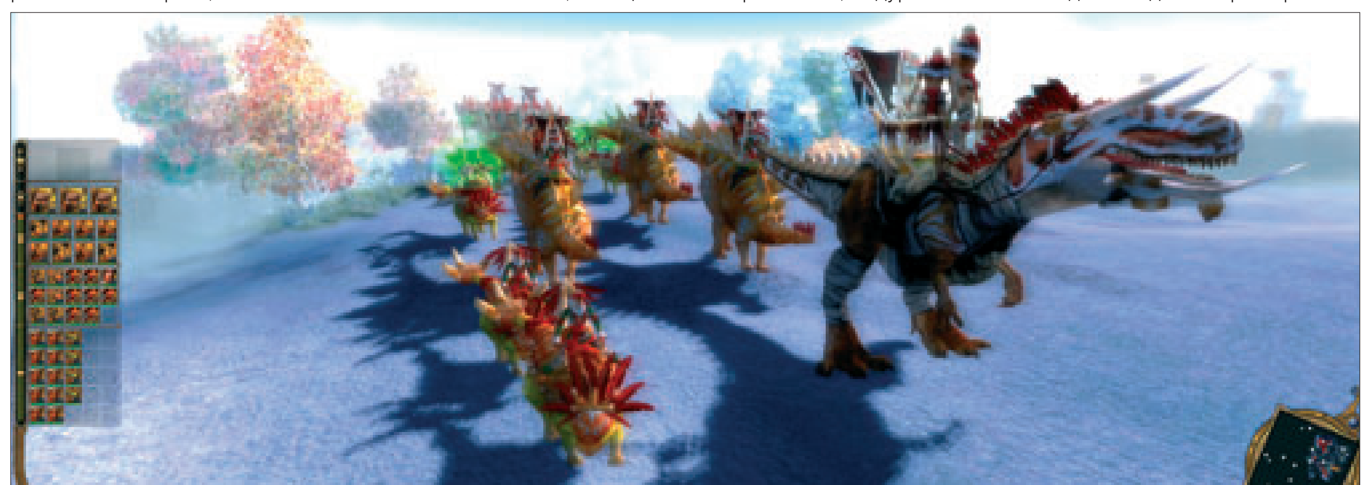
.EXE: О'кей. Итак, Sunflower доверил SEK первую за всю историю компании RTS. Почему именно SEK была выбрана для этой великой миссии? Это те же самые люди, что делали пасторали серии Anno, или вы пригласили дизайнеров со специфическим опытом?

Томас Ланганки: Карстен, думаю, мне по силам ответ на этот вопрос. Нет, мы не участвовали в разработке Anno-буколики. SEK сравнительно молодая команда, хотя ее костяк составляют опытные люди. Лично я несу этот крест уже пятнадцать лет и участвовал в создании таких игр, как Pizza Connection, работал по контракту с Warner Interactive и Microsoft. Дебютным проектом SEK стала игра Wiggles, более известная на российском рынке как «Гномы». Покончив с «Гномами», мы предложили Sunflower концепцию ParaWorld, издатель идею одобрил, мы сделали прототип — и все завертелось.

.EXE: Замечательно, настоящая немецкая мечта. И все же ParaWorld создается не на пустом месте. Мы уже видели RTS, сделанные на роскошных высокотехнологичных движках, RTS с Очень Большими Юнитами в кадре и RTS с неприлично большим количеством анимаций в кадре. Какова концепция вашего творения? Как вы позиционируете игру среди потенциальных конкурентов? Или, другими словами, почему эта игра должна уничтожить нас?

Томас Ланганки: Всего два слова: интерфейс и графика! Графический движок PEST — я сужу об этом хотя бы по отрывочным сведениям, поступающим от журналистов и умеющих читать игроков со всего мира, — прекрасно справляется со своими обязанностями: уровни до отказа забиты живыми существами, которые ползают, бегают и даже летают без особой на то необходимос-

* Carsten Bickhoff, менеджер по маркетингу Sunflower.



■ Смирно! Равнение на... Знакомьтесь: тот самый «контроллер армий», благодаря которому иерархия животных на экране в несколько щелчков мыши обретает форму пирамиды. Посмотрим, как это будет работать на практике.

ти — для антуража. Плавная смена погодных условий и неприлично густая для RTS листва дополняют картину. Взгляните-ка на скриншоты, только что опубликованные в журнале Gaming Game, — вы согласны, что мы старались не зря, что все написанное о нас чистая правда?.. Если же серьезно, то, пожалуй, самое важное отличие ParaWorld от конкурирующих концессий — интерфейс управления. Мы хотим сократить микроменеджмент до минимума, освободив для игрока время для любования окружающими красотами и простор для принятия стратегических решений. Поверьте, мы бились над интерфейсом очень долго, переделывая его бессчетное количество раз, до тех пор, пока сами не получили от него удовольствие.

.EXE: Вы объявили об игре только в феврале 2005-го, и многие называют ее «спящим хитом» — во многом благодаря весьма сдержанному продвижению в прессе. С чем связана эта скромность? Почему такая яркая, сочная, живая игра остается в тени куда более анемичных заокеанских конкурентов? Сколько на самом деле вы вынашивали планы создания ParaWorld? Глядя на эти роскошные картинки, невозможно поверить, что вы начали ее всего год или полтора назад.

Томас Ланганки: Вы не слишком внимательны — игра была официально объявлена аж в мае 2003 года на E3, просто этого никто не заметил. Разработка идет уже три года. Или четыре — если считать время, потраченное на создание движка и вспомогательных инструментов. Просто в феврале 2005-го мы наконец-то решили, что рабочее название игры — ParaWorld — можно считать окончательным. И, вы правы, мы действительно рассказывали о проекте скупо, в час по чайной ложке, сконцентрировавшись на разработке и борьбе за качество, не уделяя интернациональному маркетингу должного внимания. Почему? Потому что не стоит кричать о «революционных особенностях», пока они не реализованы, — потом будет меньше разочарованных игроков.

Не по-немецки

.EXE: Вероятно, вы не станете отрицать существования «немецкой школы» игродизайна, которая охватывает все жанры, включая RTS (Settlers, Spellforce etc.). Не секрет также, что игры, ориентированные на европейский рынок, не слишком популярны, например, в Штатах. Скажите, насколько ParaWorld «немецкая игра»? Нам кажется, не очень — в кадре не видно сорока видов ресурсов, сложной системы их переработки и ни одной пышнотелой крестьянки. Правда, трава все еще подозрительно зеленая. Итак, неужели ParaWorld — экспортная модель?

Томас Ланганки: Вы правы! Рисуя в тонких линиях контуры ParaWorld, мы видели эту игру ориентированной на мировую аудиторию: быстрая RTS, с простым и эффективным интерфейсом, без тяжелого микроменеджмента, фокусировка на сражениях, недурно выглядит, свежий сеттинг, не ориентированный ни на одну из известных науке нишевых гик-колоний. Что еще надо? Разве это не полный перечень черт мирового бестселлера?
Да, наше предыдущее творение Diggles, как и упомянутая Pizza Connection, при желании могут быть отнесены к «немецкой школе», как вы изволили выразиться. ParaWorld же — это попытка покорить новые земли. И, кажется, нам это удается. Спасибо геймплею и необычным декорациям.

.EXE: Увидев игру на Games Convention 2005, мы долго не могли прийти в себя от удивления. «Как им это удалось?! Что это за движок? Кто эти герои, занимавшиеся моделированием, текстурами и анимацией?» — спрашивали мы сами у себя...

Томас Ланганки: Очень приятно слышать. Я передам ваши слова нашим художникам и аниматорам, — ребята потратили немало времени, изучая повадки несуществующих животных, провели долгие месяцы в джунглях Южной Америки, фиксируя обычаи выдуманных племен. Большинство наших аниматоров — выпускники Академии кино и телевидения (Potsdam-Babelsberg), в свободное от динозавров время занятые весьма серьезным делом вроде post-production для кино и рекламы. Разумеется, мы приложили некоторые усилия, чтобы эта красота не задушила голыми руками ваши процессоры и видеокарты. Крупные модели состоят из двух и более тысяч полигонов, что по RTS-меркам совсем неплохо; но стоит вам оторвать камеру от грешной земли, и мы плавно, без склеек уберем лишние детали — разницы вы даже не заметите.

.EXE: Людская молва твердит, что ваши подопечные придумали очень оригинальный интерфейс управления и систе-

му апгрейда, развития юнитов. Вы уже тестировали новый интерфейс? Как он будет работать в мультиплейере?

Томас Ланганки: Слухи абсолютно верны. Как я уже говорил, наша цель — сократить мышиную возню с производством и экономикой до разумного минимума, чтобы освободить полководцев для управления армией. Центральным элементом пользовательского интерфейса стал так называемый «контроллер армий». Это небольшая панель в левой части экрана, на которой вы видите статус каждого юнита в отдельности, можете выбирать своих подчиненных и фокусировать камеру на конкретной боевой единице. Дальше... объяснить на словах будет непросто, куда лучше один раз поиграть — и все сразу встанет на свои места.

«Контроллер армий» позволяет не только наблюдать за вашими войсками, он также помогает управлять их иерархией. Боевая единица может иметь один из пяти уровней. Чем ниже уровень, тем больше под такие юниты доступных слотов. Заработав достаточное количество «черепов» (не пугайтесь, это «очки опыта» на местном арго), вы можете продвинуть юнит на следующий уровень. Новое назначение делает юнит сильнее и полностью излечивает его от ранений. Это означает, что апгрейд — главный способ сохранить ваших солдат и монстров живыми в пылу боя. Один клик на панели управления — и вы спасаете любимого тираннозавра за секунду до того, как он отправится на встречу с Создателем. Стратегия «лечебного продвижения» позволяет также нести в порядки неприятеля смерть и разрушение с помощью лишь нескольких юнитов, если вы будете продвигать их правильным образом.

И еще один интересный момент. По-настоящему сильные юниты не доступны на стартовых уровнях. Так, титаны — сильнейшие существа в игре, существующие у каждого племени в единственном экземпляре, — выходят на сцену в 4-м уровне, то есть «апгрейдить» их можно всего один раз. А какой-нибудь воин первого уровня готов двигаться по карьерной лестнице на четыре ступеньки вверх — при условии, что у вас достаточно «черепов» и есть свободные слоты. Таким образом, игрок сталкивается с интересным выбором: делать ставку на невероятно сильного, но почти одноразового и дорогого монстра или сконцентрироваться на дешевых в производстве и готовых к многократному излечению воинах.

Описанная концепция родилась на самых ранних стадиях проекта, но потребовалось несколько раз переработать «контроллер» с нуля, чтобы мы сочли реализацию приемлемой. Поэтому насчет тестирования не беспокойтесь. Течение многопользовательских баталий в ParaWorld не слишком отличается от одиночных сражений: благодаря новому интерфейсу вы можете реагировать и контрреагировать быстрее, чем в других играх. Успех будет сопутствовать игроку, аккуратнее всего управляющему своими силами. «Аккуратное управление» обычно означает «микроменеджмент» — но только не в ParaWorld. И система апгрейдов действительно добавляет перца в мультиплейер, только представьте, как это весело: переместить монстра на следующий уровень за мгновение до гибели, когда противник уже уверен, что одолел его!



■ Эти парни не зря четыре года жили на деньги Sunflower. ParaWorld должен стать «немецким ответом» Dawn of War, Battle for Middle-earth и другим генетически модифицированным Made in USA RTS-продуктам.



■ Красная кровь, немотивированная агрессия, вызывающе крупные юниты, издевательство над животными, — боюсь, в Германии такая игра выйдет с рейтингом «только для взрослых».

Поэма о героях

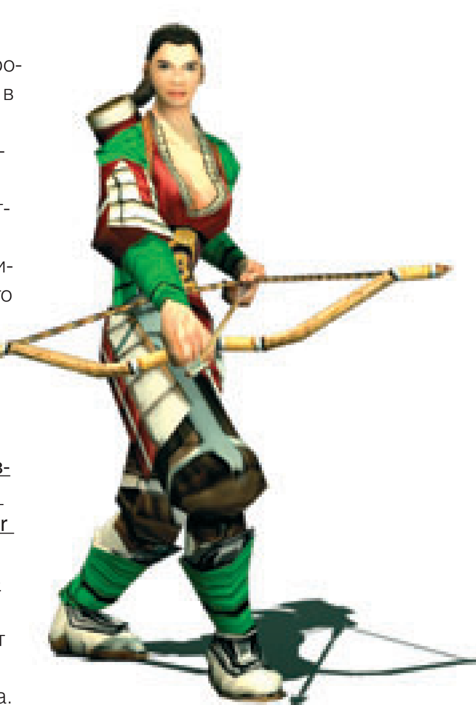
.EXE: Крупные юниты, динозавры с пулеметами — это дань изменчивой RTS-моде или элемент геймплея? Расскажите о тактических возможностях, которые откроются перед нами с введением звероящеров невероятных размеров, героев и суперюнитов.

Томас Ланганки: Учитывая вышесказанное, становится ясно, что «контроллер армий» предоставляет игроку завидное пространство для маневра, а благодаря иерархической системе в форме пирамиды вы никогда не увидите на своей базе типичных для RTS «танковых рашей». Кроме того, способность низкоуровневых юнитов к многоразовому апгрейду делает их более востребованными, особенно на поздних

стадиях игры, когда у вас заканчиваются определенные ресурсы.
Про титанов вы уже слышали — это очень сильные, полные ярости звери исполинских размеров. Но я забыл о героях! Герои несколько сильнее обычных воинов и обладают весьма полезными в бою умениями. Если вы продвинете героя на 2-й уровень, он обретет ауру, которая — для примера — усиливает союзников и делает врагов слабее. На третьем уровне герой разучивает особое движение, на четвертом, и это становится еще более интересным, добавляет еще одно, уникальное здание или юнит в «научное дерево» племени. Наконец, дожив до пятого уровня, герой обретает добавляет в производственную палитру новые краски, ситуация становится еще менее предсказуемой. Героические бонусы могут компенсировать недостатки племени или, наоборот, довести достоинства до совершенства. Что предпочесть — решать вам.

.EXE: Насколько для вас важен многопользовательский режим? У вас есть какие-то особые планы или ожидания?
Томас Ланганки: Мы стараемся угодить и поклонникам славных мультиплейер-баталий, и любителям сингла. Разумеется, «контроллер армий» был разработан с прицелом на сумасшедшие многопользовательские стычки — быстрые и яростные; так же как, впрочем, мому себе на несколько вопросов: каким составом пойдете в бой? какова стратегия действий? какие тактические приемы будете применять, если противник отважится на быструю атаку? Состав армии настолько важен, что мы добавили возможность сохранять его на диск — чтобы использовать в других играх или обмениваться с коллегами по Сети.

.EXE: Какова роль вашего издателя в проекте? Помогает ли громадный опыт Sunflower в создании экономических стратегий ParaWorld или, наоборот, мешает?
Томас Ланганки: Ответ будет очень простым: издатель верил в проект с самого начала.





■ И все же SKE не удалось до конца победить национальные корни. Этот скриншот выглядит все еще слишком по-немецки, согласитесь.



■ А вот битвы мамонтов с динозаврами — это вполне по-американски: бессмысленно и с размахом.

глобальный бонус ко всему племени — скажем, беспримерно повышает рукопашный скилл бойцам. Заметьте, все эти бонусы уникальны для каждого героя!
Почему я так долго распинаюсь о героях? Потому что они вносят в игру элемент неожиданности. Ваш противник может знать, какими племенем вы играете, но он не будет иметь никакого представления о том, кого из девяти доступных героев вы решите вызвать к жизни, пока не познакомится с ними лично. И так как каждый герой и другие «фишки» игры. В ParaWorld будет три MP-режима: deathmatch (и team deathmatch, конечно), Domination (что-то вроде «Царя горы». — **.EXE**) и Defender, в котором одному человеку придется защищать свою базу против остальных игроков, объединившихся в команду.
Перед началом матча вы инвестируете 1000, 3000, 10000 (или сколько там вам положено) очков в создание армии. Помните коллекционные карточные игры? Формируя облик армии, вы должны ответить самому себе на несколько вопросов...

И он дал нам достаточно времени, чтобы доделать игру, отполировать ее до блеска. ParaWorld — одна из самых дорогих игр, когда-либо разработанных на территории Германии (теперь вы понимаете, как Sunflower относится к своему детищу?). Кроме того, важную роль играет территориальная близость. По своему предыдущему опыту я знаю, как сложно делать игру, издатель который сидит где-то в Европе или США. Взаимодействие усложняется, все процессы затягиваются, самые простые вопросы приходится решать неделями. К счастью, мы с Sunflower находимся рядом, и без этой близости, уверен, ParaWorld никогда не приобрел бы такой формы.

.EXE: Спасибо за беседу, Томас! Мы будем следить за развитием событий самым внимательным образом и отчаянно ждем версию ParaWorld для прессы — хочется наконец опробовать ваш пресловутый army controller в деле!

беседу вел
ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ



МАША.АРИМАНОВА

И никого не стало

Первая официальная игра по мотивам А. Кристи низко обманывает ни в чем не повинную Машу

Почему And Then There Where None (ATTWN, www.agathachristiegame.com) не допущена до (или скорее избавлена от) рецензирования? Это один из тех случаев, в которых мне просто нельзя давать в руки острые рейтинговые инструменты. Последствия могут быть непредсказуемыми. Среди причин праведной ярости можно цитировать дизайнерские (трупу бедного Тони Марстона даже не отведено отдельного ракурса! Его голова находится в одной локации, а ноги — в другой. Над ногами стоят англичане и ведут неторопливые беседы о погоде) и логические (можно ли забить человека до смерти томиком, посвященным судопроизводству?) девиации... Но дело совсем не в этом. Дело в том, что они... они... ОНИ ПОМЕНЯЛИ КОНЦОВКУ.

Десять негритят отправились обедать, один поперхнулся, и их осталось девять

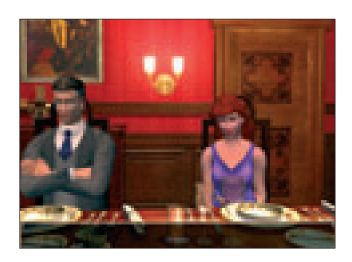
Если бы про Агату взялись снимать очередную биографическую ленту, начать ее следовало бы так: легкомысленная девица сидит в аптеке, скучает между двумя полочками, сверху донизу уставленными ядами: мышьяк, курare, цианистый калий... И вот она сидит между этими полочками год, другой, третий... Но тут в ее мозг просачивается мысль: «А не написать ли мне этот... как его... детектив?»
Тем не менее ATTWN (или «Десять негритят»), как я уже писала в колонке «Ключи к Агате», совсем, совсем неплохая книжка. Это, если позволите, литературная классика. Детектив, сочиненный с использованием приемов романа ужасов, или роман ужасов, написанный по-детективному... Главное — очень здорово написанный. Ручаюсь, вы не перечитывали эту книжку последние лет десять (хотя, возможно, пересматривали кино), поэтому слушайте: «Затем последовало сообщение: остров купил некий мистер Оним. И тут заработала фантазия светских хроникеров. На самом деле Негритянский остров купила голливудская кинозвезда мисс Габриэла Терл! Она хочет провести там спокойно несколько месяцев — вдали от репортеров и рекламной шумихи! «Бизи Би» деликатно намекала: остров будет летней резиденцией королевской семьи. До мистера Мериуэдера дошли слухи: остров купил молодой лорд Л. — он наконец пал жертвой Купидона и намерен провести на острове медовый месяц. «Джонасу» было доподлинно известно — остров приобрело Адмиралтейство для проведения неких весьма секретных экспериментов!» (Ох, перевод мадам Л. Беспаловой.)

Девять негритят, поев, клевали носом, один не смог проснуться, их осталось восемь

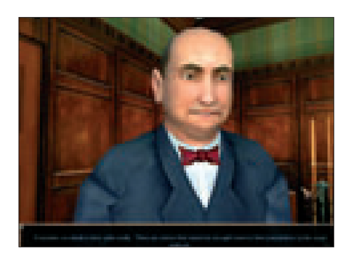
Квестодел Ли Шелдон (Lee Sheldon) вместе с AWE Games (www.awegames.com), в отличие от всех остальных читателей, обратил внимание на подробности. У него работа такая. Поэтому под особняком, выстроенным американским миллионером, можно найти секретный док Адмиралтейства. Да-да, с маленькой субмаринкой. А протагонистом игры является не один из обреченных персонажей, а брат лодочника Фреда Наррракотта из четвертого раздела второй главы.
Прямо скажем, не самое вдохновенное решение м-ра Шелдона — куда интереснее было бы играть за Филиппа Ломбарда, Веру Клейторн или хотя бы мистера Блора... А еще лучше за любого из персонажей по собственному выбору! Но и в таком варианте тоже есть плюсы: Нарракотт не внесен в список приговоренных, ему нет места в общем плане, поэтому он может подглядывать в замочные скважины, подслушивать под дверями, бродить ночью по особняку и находить разрушенные деревушки на удаленных окончаниях... гм... Острова Кораблекрушений.

Восемь негритят в Девон ушли потом, один не возвратился, остались всемером

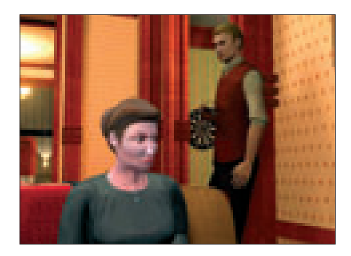
От милого расизма старушки Агаты («остров назвали так потому, что его очертания напоминают профиль человека с вывороченными губами») не осталось и следа — считалочка теперь про морячков. Мелочь, а тоже неприятно: политкорректность политкорректностью, а ведь Г.Ф. Лавкрафта они не трогают! Побаиваются.



■ Озвучание — единственный безупречный аспект ATTWN. Вера чеканит слова так, что хочется повторять их вместе с ней. «An apiary»...



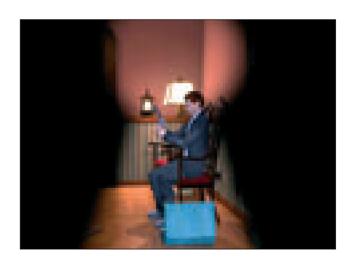
■ Судья Уоргрейв ловко пользуется суровым минимумом лицевых анимаций. Открытый прямой взгляд, непоколебимая уверенность в своей правоте... А вы бы купили подержанную машину у этого человека?



■ Второстепенные герои, пушечное мясо. Нарракотт на камеру хотя бы веки выворачивает.



■ В окнах старательно отражаются все объекты, кроме живых персонажей. После того как убили Уоргрейва, я начала подумывать, что негодяй Шелдон устроил на острове бал вампиров.



■ Герои ATTWN предпочитают играться с пистолетами и пить виски точно напротив замочных скважин.

Семь негритят дрова рубили вместе, зарубил себя один — и осталось шесть их

Итак, игродраматург Шелдон старается показать изнанку произведения, а заодно превратить А.Н. Онима в безумный аналог Рэнда Миллера: в свободное от отравлений время он забавляется с гостями загадками а-ля «Мист». Иногда Ли очень остроумен (когда мне предложили перевернуть пластинку с обвинениями, я радостно засмеялась), иногда не очень: обязательно ли нужно было между пятым и шестым убийствами строить парашют из подручных средств? Другие квестовые задачи (починить радио, починить другое радио, снять отпечатки пальцев со стаканов, приготовить мед и яблочный сок) никакого влияния на концовку игры не оказывают. Итог двух-трех часов возни с миллионом объектов (хоть Нарракотт и кичится своей щепетильностью в выборе предметов, в его инвентаре находит приют стремянка) — очередной тихий гэг или кусочек бесполезной информации, добавляемый тем или иным персонажем в общий котел подозрений.

Шесть негритят пошли на пасеку гулять, одного ужалил шмель, их осталось пять

Но мы-то знаем, как будет все происходить, верно? Или во всяком случае думаем, что знаем.

Пять негритят судейство учинили, засудили одного, осталось их четыре

А м-ру Шелдону надо поддерживать внимание игроков. Должна же тут быть хоть какая-то квестовая часть? Игры с м-ром Онимом (или миссис Оним?) вас не забавляют? Прекрасно: вот уже Нарракотт отравлен и должен шататься по всему острову в поисках противоядия. Должна сказать, что постороннего дурака-лодочника (он же сыщик-любитель с темным прошлым) на острове не любит никто, кроме Веры Клейторн и судьи Уоргрейва. Вера, спасибо бесподобному акценту («Патрик» она ухитряется выговаривать в один слог), — самый интересный персонаж «Десяти морячков». Уоргрейв тоже великолепен, но как-то слишком уж нехорошо улыбается...

Четыре негритенка пошли купаться в море, один попался на приманку, их осталось трое

Ну хорошо, я согласна с тем, что в первую очередь сердита на Ли Шелдона и AWE Games потому, что меня так ловко провели. Улики в ATTWN есть, и указывают они совсем не на Уоргрейва. Шелдон держит карты близко к груди, но обратите внимание на следующие моменты: 1) кому страдающая аллергией на пчел мисс Брент доверяла настолько, чтобы выйти к пасеке? 2) какое последнее действие доктора Армстронга мы подсмотрели в замочную скважину перед началом пятой главы? 3) что за профессия была у осужденного Уоргрейвом невиновного (якобы) человека?

Трое негритят в зверинце оказались, одного схватил медведь, и вдвоем остались

Более того, личность настоящего убийцы из «Десяти морячков» затронута в приведенном мной отрывке из книжки. Занятно, правда?
Покуда все не спускают глаз с судьи, Шелдон разыгрывает собственную игру: там тело нашли не в том месте, тут реплика поменялась... Но это же «Десять негритят»! Это, черт возьми, идеальный детектив, который работает только при тех условиях, что задала Агата! Если убийцей оказывается не судья Уоргрейв, произведение сразу лишается какой бы то ни было морали. Не говоря уж об оригинальности. Они бы еще в «Восточном экспрессе» финал поменяли (в контракте Ли, кстати, еще четыре игры по)! А во что, интересно, превратился бы под пером Шелдона «Мальтийский сокол»? А «Глубокий сон»? «Табакерка императора»?

Двое негритят легли на солнцепеке, один сгорел — и вот один, несчастный, одинокий...

Нельзя сказать, что товарищ Шелдон совсем не терзается угрызениями совести. К ATTWN приложена «секретная» оригинальная концовка — с упоенным начитыванием на камеру лучшего, кажется, куска прозы, когда-либо сочиненного Агатой (признания Уоргрейва). Зато совсем не секретны три (!) счастливых (в «Десяти негритятах»!!) финала. В самом счастливом выживает чуть ли не половина действующих лиц, и все оказываются совершенно ни в чем не виноватыми.
Следующий логический шаг: переделать «Десять негритят» в стиле «Восточного экспресса». Пусть ВСЕ убитые герои (а не половина) на самом деле лишь притворяются убитыми, в последнем акте пусть все жизнерадостно хохочут, хлопают друг друга по спинам и разъезжаются по домам. Молодые люди, разумеется, успевают обменяться адресами: «Последний негритенок поглядел устало, он пошел женился, и никого не стало».
Ох. ■

ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

Рок-н-ролл мертв

Но теперь у нас есть его симулятор

Компьютерные игры всемогущи. Они в состоянии сделать вас Демиургом, великим завоевателем, серийным маньяком-убийцей, гениальным скейтбордистом, стодвадцатикилограммовым негром, колей макреевым, удачливым кинопродюсером, универсальным солдатом, плюшевым медвежонком, водителем длинномерного транспортного средства, Чужим против Хищника, запутавшимся в ветвях дерева парашютистом времен операции в Нормандии и даже говорящим куском мыла. Но могут ли они превратить вас в великого гитариста — в Хендрикса, Пейджа или хотя бы Клэптона?

Исповедь инвалида

Несколько лет своей лихой юности я посвятил тщетным попыткам овладеть искусством игры на гитаре. То есть технически мне это удалось — я научился держать инструмент в руках, зажимать хитроумные аккорды и вполне убедительно бить по струнам. Я купил сборники табулатур и освоил весь актуальный репертуар того времени: «Аквариум», «Кино» и «DDT» для разминки, затем, разумеется, «Wish You Were Here» Pink Floyd, «And Nothing Else Matters» Metallica, «Stairway To Heaven» и «Tangerine» Led Zeppelin, кое-что из Red Hot Chili Peppers и Nirvana, какие-то блюзовые композиции и гениальную «Castles Made Of Sand» Джими Хендрикса. Вершиной моей музыкальной карьеры стало одно скучное и жаркое деревенское лето, когда от нечего делать я разучил «Лунную сонату» до середины, едва не лишившись пальцев на левой руке. Думаете, я смогу сегодня воспроизвести хотя бы пару тактов шестиструнного Бетховена? Увы. Проблема в том, что когда медведь выборочно наступал детям на уши, на мне он, вероятно, с особой яростью топтался минут десять. Создатель не пожалел чувства ритма, но напрочь лишил меня музыкального слуха, музыкальной памяти, а заодно и ума, чтобы разобраться во всех этих невозможных нотах, гармониях, пентатониках и прочей музматематике. Я играл на гитаре так, как трамвай едет по рельсам, как музыкальный автомат воспроизводит заложенную программу. Шаг вправо, шаг влево — катастрофа, полная беспомощность! Что говорить, я даже не мог как следует настроить инструмент... Я слушал своих кумиров — Хендрикса, Пейджа, Б.Б. Кинга — и рвался вместе с ними в полет, к свободе, парению, импровизации; но все мое существо восставало против, тянуло на дно, гитара отказывалась повиноваться, душа оставалась запертой в клетке из трех «блатных» аккордов, о которые я порвал немало серебряных струн. Голоса у меня, впрочем, тоже нет.

Гитарный протез

К счастью, совсем недавно благодаря взаимопроникновению извращенного восточного гения и западной музыкальной культуры был создан уникальный аппаратно-программный комплекс Guitar Hero, который позволяет каждому, включая совершенно безнадежных в музыкальном отношении инвалидов вроде меня, на несколько минут превратиться в звезду рок-сцены. Программно-аппаратный комплекс для игровой приставки Sony PlayStation 2 (далее — игра) представляет собой DVD-диск с игрой Guitar Hero и существенных размеров игровой контроллер, формой и весом напоминающий... электрогитару культовой фирмы Gibson (!). Чтобы сходство не казалось случайным, издатели (Redoctane) подписали с Gibson лицензионное соглашение, обменялись любезностями в пресс-релизе, и теперь все «гитаристы-герои» оттягиваются исключительно на про-моделях этого уважаемого производителя. Разумеется, играть в Guitar Hero можно и с помощью обычного геймпада, но это, товарищи музыканты, против всей идеи. У гитароджойстика есть лады-кнопки (правда, всего пять штук), с помощью которых можно весьма достоверно имитировать приемы вроде hammer-on и pull-off, рудиментарная струна-плавник, готовая выдержать испытания гитарным боем, а также — самое главное! — специальный рычаг под правой рукой, именуе-



■ Всего за $69.99 вы получаете Guitar Hero и пластиковую копию настоящего Gibson с ремнем! А за $109.98 можете стать владельцем Guitar Hero Multiplayer Bundle с двумя игровыми контроллерами для проведения бескомпромиссного джем-сейшена!! Гитары можно приобрести отдельно — на случай, если, войдя в раж, вы разобьете инструмент о голову товарища!!!



■ С полным списком музтреков можно ознакомиться на сайте www.guitarherogame.com. Примерно треть песен достойны помойки, но все остальное — вполне приличные композиции, под которые можно помочь соседям встретить Новый год.



■ Amplitude, одна из предыдущих музыкальных игр студии Harmonix, была признана журналом Rolling Stone «Лучшей консольной игрой 2003 года» и, по мнению журналистов из Game Culture Magazine, является «цифровым заменителем неразбодяженного кокаина».



■ Конкурентов у Guitar Hero на сегодня просто нет. Gitaroo Man образца 2002 г. — игра, конечно, про гитаристов, но настолько японская, что...

мый whammy bar (или просто «машинка»), который позволяет а) извлекать из гитары необыкновенные звуки и б) понтоваться перед публикой. Разумеется, никаких звуков чертов джойстик-в-форме-гитары извлекать не в состоянии, главная его цель — создать у присутствующих (включая вас самих) абсолютную уверенность, что это именно вы, а не Ричи Блэкмор нарезает сейчас соло из «Дыма над водой».

Нажми — получишь

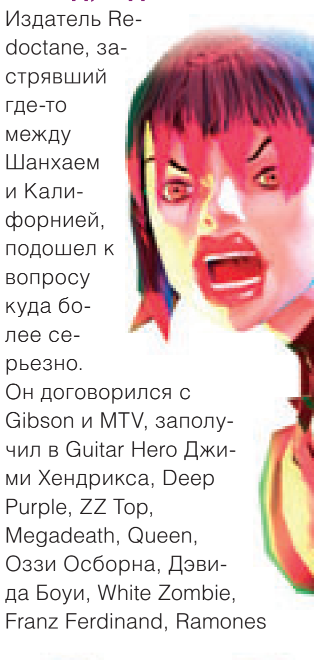
Суть игры, как и всех прочих ритмически-музыкальных родом из идеологически чуждой нам Японии (помните сцену с игральными автоматами в «Трудностях перевода»?), проста до всхлипа: игрок слушает музыку и старается выполнять поступающие с экрана инструкции, не выбиваясь из ритма. Однако эффект подобных электроразвлечений, будь то Dance Dance Revolution, Keyboard Freaks или Amplitude, не слабее наркотического (ну, почти), — через некоторое время человек впадает в абсолютный транс и начинает творить вещи, которые вездесущему шахиджаняну с его пишущей машинкой из «Naked Lunch» Берроуза даже не снились. Гитарные симуляторы встречались в истории болезни КИ и раньше. Испокон веков Konami производит исполинских размеров игровой автомат Guitar Freaks с двумя пластиковыми гитарами (шесть релизов!), а на переломе веков была выпущена версия для PS2. Однако тамошние гитары — сущее барахло: маленькие, всего три кнопки и переключатель, а выбор музыкальных композиций таков, что у любого нормального человека левее Владивостока уши начинают сворачиваться в трубочку уже через три минуты практики.

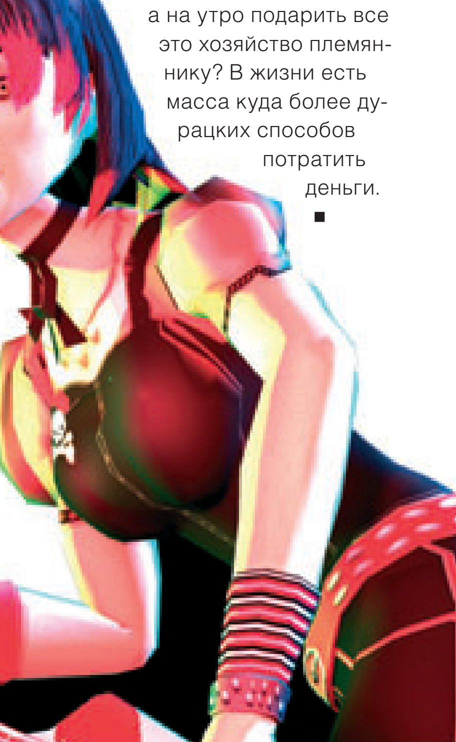
В 2002-м еще один японский гигант, KOEI, сотворил нечто под названием Gitaroo Man. За этой игрой мы с друзьями провели несколько гомерически смешных вечеров. Ее главным персонажем был мальчик по имени U-1, стопроцентный «ботаник», но стоило ему взять в руки гитару (или то, что японцы считают гитарой) и надеть gay looking-шлем с крыльями по бокам, как все менялось: музыкант уничтожал зло, исполняя чудовищный j-pop с невыносимыми гитарными запилами в стиле позднего Ингви Мальмстина. Кроме того, в Gitaroo Man не было такой мелочи, как гитара.

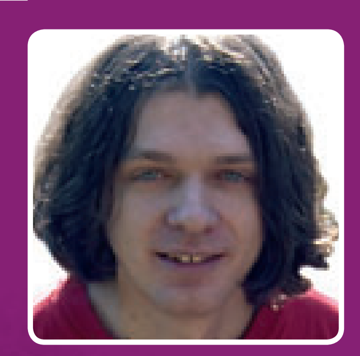
Назад, в детство

Издатель Redoctane, застрявший где-то между Шанхаем и Калифорнией, подошел к вопросу куда более серьезно.

Он договорился с Gibson и MTV, заполучил в Guitar Hero Джими Хендрикса, Deep Purple, ZZ Top, Megadeath, Queen, Оззи Осборна, Дэвида Боуи, White Zombie, Franz Ferdinand, Ramones и еще кучу исполнителей, каждый из которых скинулся по целой песне; разработал хитроумный джойстик в форме гитары и предложил на него вполне божескую цену: $60 вместе с игрой и $40 отдельно, если вы вдруг решите в порыве страсти разбить гитару о колонку. А главное — запряг талантливых и успешных девелоперов из Harmonix, которые не одну собаку съели на создании таких вот игр. Учитывая, что половина представленного в Guitar Hero репертуара — практически русские народные песни, очень надеюсь, что игра доберется до России с ее морозами, водкой и караоке, ведь лучшего новогоднего подарка для ваших соседей просто не существует. Сто долларов за то, чтобы веселым и пьяным в две гитары сыграть поздней ночью «Texas Flood» Стива Рея Вогана или «Spanish Castle Magic» Хендрикса, а на утро подарить все это хозяйство племяннику? В жизни есть масса куда более дурацких способов потратить деньги. ■







АШОТ.АХВЕРДЯН

О проблемах контроля в условиях интерактивности

Можно ли их избежать?

С начала эпохи КИ мы постоянно утыкаемся в недостаток интерактивности, когда игра в очередной раз не позволяет сделать что-нибудь из того, что пришло в голову игроку. Мы так и не смогли организовать собственную тоталитарную секту в Morrowind, нам не дали залезть ни в один включенный компьютер в DOOM 3, у нас не было возможности того, нам не позволялось это... Неужели так будет всегда?

Чтобы все было возможно

Проблемы создания игр, предоставляющих нам как можно большее поле для разнообразных действий, хорошо известны. Здесь и геометрически растущая сложность создания общего дизайна, и отладка геймплея & баланса, и поиск ошибок, и проч. Ну а невозможность выделения под такой проект «безразмерного» бюджета фактически лишает нас всякой надежды.
Однако некоторые герои все-таки находят в себе силы, и время от времени мы получаем не идеал интерактивности, но нечто отдаленно похожее.
После миллиона патчей игра-в-которой-мы-можем-многое наконец-то начинает работать, но тут поднимает голову очередной дракон: выясняется, что игрой очень тяжело управлять. Настолько, что именно тяжкий груз управления становится ОСНОВНЫМ препятствием между проектом и его авторами и публикой.
Итак, давайте поговорим о сложных играх. Сразу договоримся о терминах: под «сложной» в данном случае подразумевается такая игра, которая награждает пользователя возможным максимум управляющих функций. К примеру, в обычном шутере количество управляющих действий весьма ограничено: вы можете двигаться (в произвольном направлении), стрелять, перезаряжать и менять оружие*.
И это всё, почти всё. Подбор предмета не относится к управлению, ибо является всего лишь перемещением к определенной точке; открывание двери достигается приближением к ней, и т.д.

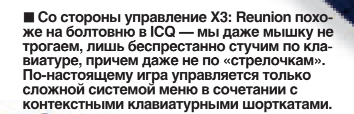
Выбор меньшего зла: иерархии против равенства

Есть два принципиально разных способа командования большим количеством управляющих действий. Первый условно назовем «стратегическим», когда отдельные команды группируются в иерархии с категориями и подкатегориями. В итоге мы получаем сетку команд, которые обычно упорядочиваются по вертикали и горизонтали. Пример работы вертикальной структуры интерфейса: сперва щелкаем на пиктограмме боевого соединения, затем выбираем один из типов команд (движение, атака, отступление), после чего указываем конкретные детали приказа (куда идти, кого атаковать). Горизонтальная же структура это вот что: стратегическая игра; из окна управления одним городом мы переходим в управляющее меню другого города (обычно щелкая по горизонтальным стрелочкам около названия населенного пункта).
В принципе, подобный — «стратегический» — метод позволяет находить нужное действие, интуитивно догадываясь, в каком именно разделе интерфейса его искать. Но на практике четкой «клеточной» структуры интерфейса редко бывает достаточно, приходится делать дополнительные связующие «пути» из одного раздела в другой, и при тесной взаимосвязи разных составных частей игры и большом количестве управляющих действий система меню и подменю превращается в сложнейший лабиринт, навигация в котором становится кошмаром.
Другой метод условно назовем «симуляторным», когда каждое действие вызывается закрепленной только за ним клавиатурной командой. Отсутствие иерархической структуры позволяет полностью избавиться от неразберихи многоэтажных меню и всякое действие выполнять моментально. Минус очевиден — необходимость долгого обучения и полная невозможность найти нуж-

* Сохранение, загрузку игры и т.п. мы намеренно оставляем за скобками, так как этих действий немного и обычно они совершаются за пределами игрового мира.



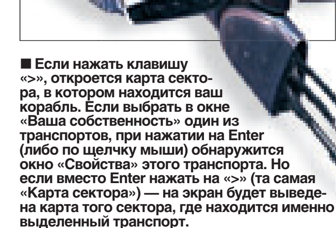
■ X3: Reunion — отличный пример сложной игры, которую топят проблемы интерфейса. Давайте разберемся, виновата ли в этом сама игра или же задача, за которую она взялась, принципиально невыполнима.



■ Со стороны управление X3: Reunion похоже на болтовню в ICQ — мы даже мышку не трогаем, лишь беспрестанно стучим по клавиатуре, причем даже не по «стрелочкам». По-настоящему игра управляется только сложной системой меню в сочетании с контекстными клавиатурными шорткатами.



■ Множество лазеек в виде контекстных шорткатов позволяет значительно уменьшить количество пробегаемых «этажей» меню, но превращает интерфейс в дремучий лес.



■ Если нажать клавишу «>», откроется карта сектора, в котором находится ваш корабль. Если выбрать в окне «Ваша собственность» один из транспортов, при нажатии на Enter (либо по щелчку мыши) обнаружится окно «Свойства» этого транспорта. Но если вместо Enter нажать на «>» (та самая «Карта сектора») — на экран будет выведена карта того сектора, где находится именно выделенный транспорт.

ную команду в случае, если вы внезапно забыли, где ее искать. А ведь при большом количестве команд (скажем, полторы сотни — средний показатель для симулятора реактивных самолетов) вероятность что-то запамятовать практически стопроцентна, и монитор симуляторщика легко узнается по массе наклеенных на него шпаргалок (к слову, есть поставляемые с джойстиками утилиты, которые позволяют создавать такие шпаргалки автоматически и распечатывать их в виде фотогеничных плакатов). Разумеется, как и любые крайности, применение лишь одного из этих методов — не самое частое явление. Обычно они соседствуют в игре, что, очевидно, наделяет ее как достоинствами, так и недостатками.

Простота обманчива

Кажется, можно упростить интерфейс, в каждый момент оставляя доступными минимальное количество игровых действий, в зависимости от ситуации.
Здесь стоит напомнить уже приводившийся пример с открыванием двери путем приближения к ней. Но таким образом можно создать лишь видимость интерактивности, отобрав у игрока реальную и постоянную широту выбора; в противном случае управление игрой превращается в реальный лабиринт из замаскированных меню, по которым приходится на самом деле ХОДИТЬ, а это куда хуже, нежели строки на экране.
Итак, получается, что одним из основных минусов игры с большим количеством управляющих действий является необходимость довольно серового обучения общению со сложным интерфейсом. Что, в свою очередь, затрудняет и вторую задачу: постижение непростой (а в таких играх другой не бывает) игровой механики. Можно ли нейтрализовать эти минусы или хотя бы попытаться их обойти? Да, существует два способа. Один доступен уже сегодня, второй будет доступен еще очень не скоро.

Удар... го-о-ол!

Способ первый. Собственно, он не во власти разработчиков, но разработчики могут им воспользоваться. Давайте заглянем в хит-парады: единственные действительно популярные игры с по-настоящему сложным интерфейсом, огромным количеством управляющих действий и недетской игровой механикой — это... спортивные менеджеры. Человек, осмысленно покупающий такую игру, обычно очень хорошо подготовлен: ему детально известны как общие концепции, так и тонкости, и даже нюансы этих тонкостей. Такой человек, скорее всего, уже много лет следит за интересующей его темой, изучает ее, поэтому к моменту покупки игры он знает ее едва ли не до последнего байта.
Если бы пилотов F-15 было столько же, сколько футбольных болельщиков, Lock On годами не вылезал бы из хит-парадов! С другой стороны, наверное, не очень приятно жить в мире, НАСТОЛЬКО забитом военной техникой...

Тест Тюринга

Второй способ требует прорыва от творцов даже не интерфейсов, но компьютерной индустрии в целом. Подайте-ка нам принципиально новый искусственный интеллект!
Рассмотрим ситуацию возвращения на базу после выполненной (или же проваленной, не суть) миссии. Чтобы ведомый взял курс на аэродром, вы должны передать виртуальному пилоту, что именно ему следует сделать. И сегодня у вас есть только один способ сообщить ему об этом: нажать заранее определенную клавишу. Любые попытки передать железному парню свою мысль как-то иначе заранее обречены. Хотя живой пилот на месте вашего ведомого понял бы любое из нижеперечисленного (будь оно написано или сказано): «летим на базу», «всё, по домам», «поворачиваем обратно», «быстро *** отсюда на ***!».
Так, во-первых, снимается необходимость искать ту самую «единственную» команду, поскольку способов объяснить игре, что вы от нее хотите, становится очень много и употребить можно любой. Во-вторых, снимается необходимость каждый раз заучивать новый способ общения с игрой, так как используется нормальный человеческих язык.
Именно незатрудненное общение с игрой теоретически позволяет не только полностью устранить проблему управления, но и избавиться от большей части сложностей в ее освоении.
«Купи батарейки и лети к Боронам. Там продай их и возьми ракет Swarm, только недорого, после чего тащи груз сюда.» — «С ракетами не выйдет.» — «Почему?» — «Не продадут. Мы с Боронами еще не в тех отношениях, чтобы они с нами военной техникой делились.»
И вот до момента, когда такой диалог между игроком и игрой станет возможным, мы так и будем копаться в нагромождениях меню или же заучивать наизусть сотни шорткатов. А сложные игры так и будут оставаться на грани вымирания, поддерживаемые лишь горсткой энтузиастов.
И только потом начнется Настоящая Интерактивность... ■



НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

Дубль два

Еще один эксперимент с теми же условиями, что и у первого, успешного, — это все еще эксперимент или уже производство?

Быть первопроходцем — больше, чем благословение. Это значит быть Сыном Неба. Ставить планки, но самому не знать об этом. Планки видимы и существуют для того, кто прыгает следующим. Второй поток студентов всегда немного скучнее первого: преподавательский энтузиазм чуть поостыл, а сами учащиеся постоянно сравнивают себя с предшественниками и находят массу поводов для недовольства. Естественно, собой.

Нервы

Живописанный Машенькой А. в ее прошлоиюньской колонке проект Experimental Gameplay (www.experimentalgameplay.com), разворачивающийся в Центре развлекательных технологий при университете Карнеги-Меллона (г. Питтсбург, США), завершил второй виток. На борту был новый экипаж, каждый из участников которого выпекал по игре в неделю на темы, подбрасывавшиеся научным руководителем Крисом Клагом (Chris Klug), ветераном музыкальной, театральной и игровой индустрий. Студенты (на этот раз их было не четверо, а пятеро) устраивали мозговые штурмы длиной в шесть с половиной суток и страшно переживали, когда их произведения хоть в чем-то оказывались похожими на творения первого сезона.

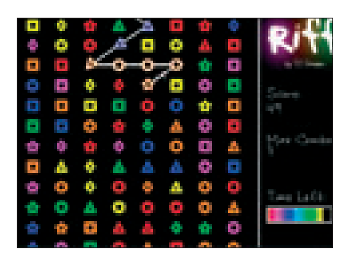
Ти-Джей Джексон (TJ Jackson) волнуется, что в его Trade Winds нужно дуть в микрофон, как в Blow (см. последнюю и другие игры первой фазы на .EXE DVD #6'05, а первую и иные игры второй фазы — на нынешнем DVD в папке Kolya). Хотя в Trade Winds протагонист не человечек-виннипух, а вовсе даже тучка, дышащая на паруса кораблика, который нужно протолкнуть между буйками в обход акул, складывая векторы своего дутья и переменчивого ветра. Для слабых дыхом предусмотрен мышеконтроль. Поклонника Шостаковича Ти-Джея также уязвляет сходство Grow 'Em и Darwin Hill, хотя в прошлосеместровой игре был титанический палец, давивший неудачные результаты генетической программы, а опыляющие друг друга цветы из Grow 'Em быстро заполняют собой экран, пока игрок вышибает из, наверное, отцовских растений (привносящих единственный признак) нужные форму и цвет.

«Не слишком ли похожа моя Nexus на Particle Suck?» — кручинится Шэйн Лисегэнг (Shane Liesegang). Мне кажется, нет — концепт Nexus коренится в одном B-movie с Шатнером и Макдауэллом: энергетическая лента, положение-путь которой меняет создание нами центров гравитации. А вот Фила Солцмана (Phil Saltzman) не беспокоит, что в Secondhand Smog он заново изобрел Super Melee-часть Star Control 2, где уже был кораблик (только что не в форме облака), выхлоп которого являлся одновременно и оружием.

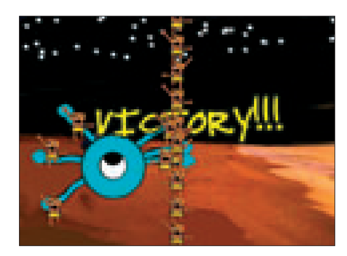
Сложность и простота

К сожалению, относительно оригинальные игры остались реализованными на четверть или наполовину. Rumor Mill не доросла до реконструкции системы отношений между детьми в классе по записочкам, падающим на парту, а только до безошибочных предположений о подлинности содержания записок. Tooth Decay, без сомнения, вдохновленная промежуточными анимациями Терри Гиллиама в Monty Python's Flying Circus, не заставляет игрока, натирающего зубы остатками пищи для ускоренного размножения бактерий, бояться зубной щетки и руки стоматолога. Монтипайтоновское уподобление кариеса международному коммунизму, «эффект домино», когда зубы валятся друг на друга? Увы, этого нет, как нет и спецагентов из Ассоциации дантистов. Душераздирающая Little Violet, очевидно, задумывалась как игра, имеющая различные исходы. If not, то это мрачная притча о воспитании детей: как ни гладь по головке во младенчестве, как ни покупай диски в отрочестве и ни давай ключи от машины в юности, у чада будут постепенно проявляться черты монстра, и разнообразие воспитательных средств сведется к шотгану, в прицеле которого... посмотрите лучше сами.

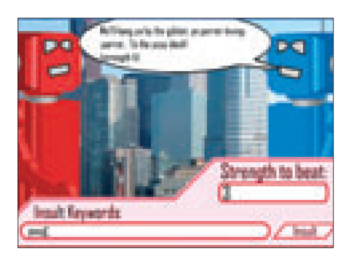
Простота идеи, коренящаяся иногда в буквальном прочтении задания, может сделать игру немного скучной. В Buggy Puff тематический воздушный поток



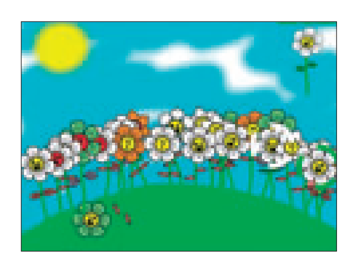
■ Riff (Джексон). Все почти гениальное просто.



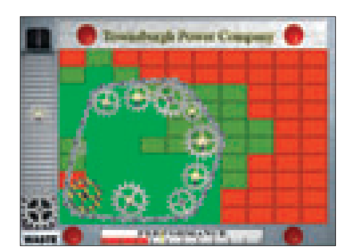
■ The Hunters (Джордан). Гратификация, пусть и мизерная, должна быть даже в простейших играх.



■ Giant Robot Insult Battle (Солцман). Пиратские проклятья — трибьют серии Monkey Island.



■ Grow 'Em (Джексон). Цветочки можно растить и параллельно земле, что очень облегчает мышеселекцию.



■ Townsburgh Power (Солцман). Энергия шестеренок, кстати, истощается, их нужно регулярно менять.

сдувает тараканов с печенюшек, во Flow Control гоняет шарики по лабиринту. Травить в Civil Unrest зеленым газом красных человечков, заражающих краснотой желтых, а желтизной зеленых, быстро надоедает. Вот в A Day In The Park все гораздо разностороннее и веселее. Туча (да, опять) разгоняет копошащихся на лужайках людишек громом, притягивает радугой, на которую они реагируют, как зомби на фейерверк. А еще туча выжимает из себя токопроводящий дождь и пускает по замоченным цепные молнии. Чем длиннее, тем лучше! В отдельных случаях простота — достоинство. Linahopp под дикую «исландскую польку» (добавленную на седьмой день) — это что-то. У игрока одно средство, один инструмент — проводимые мышкой медленно тающие линии, которые могут как отражать от синей ловушки фатальные красные шарики, так и заставлять идущие в счет зеленые попадать в нее. Попробуйте, затягивает; и обладает большей, чем кажется, глубиной (да, чем больше линий, тем больше красных шариков).
Скроллер Riff (вопреки названию, не под гитарную музыку, а под Джона Колтрейна) — расщепитель сознания. Hyper-thread your brain, yo! В потоке геометрических фигур шести видов и шести цветов нужно быстро-быстро создавать последовательности. Очередное звено присоединяется к предыдущему, если имеет с ним либо один цвет, либо одну форму. Просчитывать нужно быстро, но подлое восприятие ищет и фильтрует ЛИБО одинаковую форму, ЛИБО одинаковый цвет. Возможно, упорные люди с помощью Riff выйдут на новый уровень сознания.
Planetary Prorogation тоже не так проста: в силах игрока лишь облеплять свой кораблик космическим мусором и внедряться в центр туманностей, формируя планеты. Опять-таки — нюансы: если материала мало, планеты выходят не большие и медленные, а мелкие и быстрые, что плохо, потому что с этими небесными телами лучше не сталкиваться; запустить на орбиты вокруг звезды нужно двенадцать штук. Занятно.

Icicle Meltz

Мечтательная и возвышенная Маша А. чает видеть в студенческих играх начало, середину и завершение. И она видела. Во втором же семестре уже радуют достижимая цель, соразмерные средства, вознаграждение в финале и целостность худож. оформления. Зимняя рыбалка в Ice Fishing (MacGuyver Style) протекает экзотично: собирая лучи медленно заходящего солнца лупой, мы переплавляем снег на еловых лапах в сосульки, которые опять-таки с помощью светозарной линзы отрываем от основания, силясь попасть в неразборчивые рыбные силуэты в находящемся внизу пруду. Выловленное зверски насаживается на кукан (вот она, целостность). Солнце заходит, сосульки получаются некачественные и срываются сами по себе... Хотя Мак-Гайвер, кажется, «ловил» рыбу динамитом.
Townsburgh Power заключается в спасении (благодарного по завершении) города от мелтдауна — для чего с какой-то стати нужно растянуть вращающуюся в углу экрана цепь по всей энергетической решетке, то есть по стремительно краснеющему и буреющему игровому полю. Шестеренки можно просовывать под цепью или выбрасывать в мусор, главное — не натягивать цепь слишком сильно, чтобы не заклинило, и ставить все новые звездочки, добавляющие звеньев или энергии. Если шестерни покрутятся некоторое время, то energy grid вокруг позеленеет, отдаляя гомерсимпсоновскую катастрофу.
И, конечно, The Hunters. Простенькие, но приятные звуки и арт очень соответствуют друг другу. Jungle Love, ага. Верещащие свирепорожие туземцы охотятся на неопознанную каракатицу, повисая у нее на щупальцах по одному. Трамплин для прыжков охотников племени Джамбанга — столб из охотников племени Джамбанга, который завалится с диким криком, если передвинуть его слишком быстро. Замечательно то, что каждый новый вцепившийся в дичь замедляет ее, что придает уверенности — потому что нельзя позволить Ктулху подняться выше звезд. Победный танец — см. Жаль, Деметриусу Джордану (Demetrius Jordan) не хватило времени сделать несколько уровней с охотой на других богов.
Но самый, пожалуй, приятный прототип (или просто самый прототип) это Giant Robot Insult Battle, походовая игра. Помните битву Меха-Стрейзанд с friday-I'm-in-love-Робертом-Смитом в South Park? Здесь мехи не пускают ракеты и лучи, а предаются взаимным оскорблениям. В роботов заряжены высказывания, которые они честно проговаривают механическим голоском. Цель игрока (а скорее все же игроков) — угадать слово из ругательства. Чем это слово длиннее, тем ужаснее оскорбление и тем тяжелее будет его перекрыть. Хотя система, конечно, не идеальна: получается, «You dirty asshole» обиднее, чем «Yo mama's so fat, she's half Indian, half Irish and half American»... Не сумевший переплюнуть противника робот откидывается. Робот введшего в командную строку неправильное ключевое слово говорит «You suck» и откидывается.
Увы, увы, увы, — лексем Картмана из Bigger, Longer & Uncut (muff, tit, pussy, cock, motherfucker) нетути. Только yo-mama. Из этнокультурных оскорблений лишь «white trash». «Mindless boob», но не «donkey-raping shit eater». А ведь какая идея! ■

Первая настоящая

30 ноября 2005 г., через 5 лет и 9 месяцев после запуска, корпорация «Сони» продала стомиллионную консоль PlayStation 2. Ближайший конкурент — Nintendo GBA — едва-едва приблизился к семидесяти млн. Как видите, дела у старых платформочек идут. Но и «новые консоли» — это отныне уже не просто рубрика на сайте IGN: 22 ноября Microsoft спустила на воду в США Xbox 360, первую игровую консоль следующего «следующего поколения». Разумеется, этот, пилотный, выпуск программы INSANE — тематический.

.NEWGAME

/ Easy
/ Normal
/ Hard
/ **Insane**

ведущий рубрики
ФРАГ.СИБИРСКИЙ

/ основное

Что подвернется под руку

Сверхновый Xbox продается в двух вариантах: нормальном и бюджетном. Бюджетный отличается от нормального прискорбным отсутствием жесткого диска, беспроводного геймпада и пожизненной, кажется, подписки на XboxLive!, позволяющей резаться в онлайне в амфутбол. Ну и ценой: $199 против $299. Евррорелиз — 2 декабря.

Аппаратно Xbox 360 куда меньше похож на упакованный в дурацкую коробку третьесортный ПК. В оригинале, как мы помним, стоял зауряд-Pentium III 733, в новой консоли — три «двойных» (по терминологии Microsoft. Или все-таки «двухъядерных»?) процессора IBM, вроде тех, на которых всю жизнь делали «Макинтоши». Все игры идут в high definition и требуют соответствующего широкоэкранного друга. Пойдут, впрочем, и на обычном телевизоре, но без того эффекта. Какие игры? Пока те же, что и на ПК (Quake 4, Call of Duty 2), а также на других, не столь свежих консолях (Need For Speed: Most Wanted); но есть и парочка эксклюзивов. Интерес представляют Perfect Dark Zero, хоррор, сработанный культовой конторой Rare, и, особенно, Condemned: Criminal Origins прямиком из ненаглядной (нашей!) Monolith (www.lith.com). Последнее — FPS с педалированием не перестрелок и даже не рукоприкладства, а жесточайших схваток с «импровизированным оружием». По-моему, гениально. ■



■ Здравствуйте, Xbox 360! Налицо определенный прогресс, не находите (мы о дизайне)? Утварью Дарта Вейдера дразнить точно не будут.



/ мертвый сезон

На страже консьюмеризма

Пусть Capcom (www.capcom.com) и свернула зомби-программу в Resident Evil 4, это вовсе не значит, будто контора целиком переключилась на производство культистов. Как и старик Ромеро (кстати, вы знаете, что ему уже дали денег на сиквел Land of the Dead?), она продолжает подставлять немертвые головы под бейсбольные биты. На сей раз в наиболее прямом и приземленном варианте...

Демо и первые ролики Dead Rising, новой зомби-игры для Xbox 360, произвели на токийской игровой выставке эффект, какой и должно производить на неравнодушных к видеоиграм людей полотно «Посетители и работники обширного молла, отбивающиеся от бесконечной (сотни и сотни!) массы плотоядных зомби». Вся игра будет происходить в молле. Нельзя сказать, что разработчики приложили бездну фантазии, выбирая сеттинг для зомби-массакра, но... Сколько можно шататься по высокопарным готическим особнякам? Средние американцы орут, забираются повыше и отбиваются от ходячих мертвецов приемами рестлинга, дробовиками, топорами, кувалдами, бензопилами и даже газонокосилками. Это, мягко говоря, не Resident Evil (хотя RE5 «тоже будет»). ■

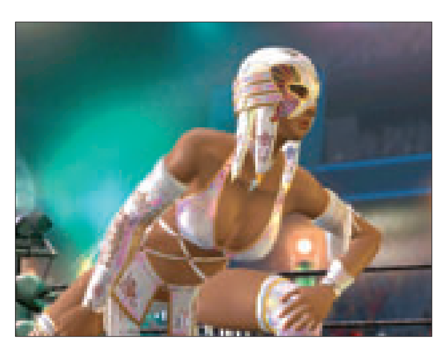
■ Capcom неумело выдает за скриншот из Dead Rising картину Нормана Рокуэлла «Жизнь в нашем супермаркете». Вот разве что покупатели выглядят какими-то очень уж сдержанными.



/ необходимые вещи

Турнир среди девочек

Запуск новой консоли не может состояться без трех жизненно важных элементов: зомби, красивых сверкающих машинок и скудно одетых грудастых девчонок (см.!), пихающих друг дружку кулачками и катающихся по земле, сцепившись в... эээ... смертельном захвате. О зомби на Xbox 360 оперативно позаботилась Capcom. Машинки вот-вот доставит безотказная Namco (когда вы будете держать этот супершомер в руках, Ridge Racer 6 уже будет с нами). Ну а файтинг возьмет на себя не менее отзывчивая, давно и плодотворно сотрудничающая с Microsoft (пляжный волейбол!) контора Tecmo (www.tecmogames.com). Она прославилась изобретением, простите, сисек, колышущихся по произвольно настраиваемой амплитуде, но почему-то до сих пор считает себя не командой профессиональных порнографов, а разработчиком файтингов серии Dead or Alive.



■ Dead or Alive 4. Г-жа Бабочка демонстрирует публике свои выдающиеся... боевые качества. И даже некоторое количество, гм, скрытых сверхвозможностей.

Файтинг из DoA, если честно, дурацкий. Ну да ладно. Аудитория у DoA 4 есть, основанную на нокдаунах (или «стаггерах») механику обещали выправить, а корреспондентам консольных изданий приятно: «Гля, какие у дифчёнок... волосы!». В жизни корреспондента консольного издания так мало радостей.

К слову, на всех картинках красуется последнее дополнение к команде бойцов DoA — мексиканская рестлерша по прозвищу «Бабочка», при создании которой авторы явно вдохновлялись образом дублера Холли Берри из к/ф «Кошкотётка». Выйти оно должно 14 декабря 2005-го. ■

/ яд в уши



Кристальная правда

Релиз Halo 3, по слухам, назначен на весну («на двадцатое марта!») 2006-го — в коварной попытке задушить продажи консоли Sony PlayStation 3, чей релиз — и вновь слухи! — намечен на второй квартал 2006-го (но в какой стране? в какой очередности?). У Blizzard «нет комментариев» по поводу просочившейся информации о выходе World of WarCraft на Xbox 360. Это обнадеживает. Пока что на Xbox за MMORPG отдувается только Final Fantasy XI, которая мало того что есть на PS2, так еще и вышла на ПК в 2004 г. Попробуй продать Сто Миллионов Консолей без MMORPG...

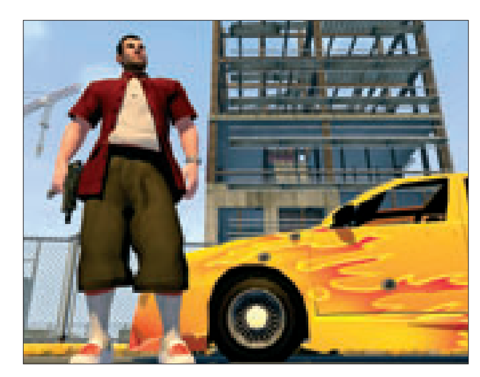
«Мы целиком сосредоточены на февральском релизе шутера StarCraft: Ghost, — развивает мысль Blizzard. — Только ли для Xbox 360? Без комментариев!» Не менее конкретен в высказываниях любимый Игровой Аффтар нашего издания Хидео Коджима (Hideo Kojima), заявивший на презентации Xbox 360: «Xbox, чего доброго, потянет мой новый Metal Gear Solid не хуже PS3!». Чем, конечно, очень порадовал одну несчастную мегакорпорацию. А Rockstar, к слову, не отрицает выпуска «в течение следующих лет» Grand Theft Auto: Vice City Stories на Sony PSP. Хоть это и не относится к увлекательному миру Xbox 360, но все равно хорошая новость. ■

/ криминал

Подставная фигура

А что же гангста? Чем ответит Xbox 360 на всемирный успех и вопиющую сексуальную разнузданность Grand Theft Auto? Нападок со стороны рейтинговых ассоциаций ждет не дождется Volition (www.volition-inc.com), под предводительством издателя THQ (http://thq.com) кующая очередную Правду Жизни — гангстерскую автомобильную аркаду Saint's Row. К утлой гетто-повседневности (на сей раз, кажется, латиноамериканской) вроде грабежей винных лавок и сбивания полицейских вертолетов добавилось кое-что новенькое: махинации со страховкой. На этом поприще деньги дают за все то, за что в GTA отнимали жизнь: даже за простое падение на задницу. Хочешь больших денег? Красиво подставься под машину. А уж если посчастливится нарваться на полицейскую пулю!..

Непонятно правда, какая часть игры будет уделена мелочам вроде физики автомобилей и симуляции реалистичного уличного окружения, а какая — аутентичному воспроизведению затяжных судебных процессов... Что на очереди? Операции с кредитками? С ценными бумагами? Это гангста-симулятор или Sims: The Fraud? Выходит, впрочем, только во втором квартале 2006-го. ■



■ Saint's Row. Парень вверху думает только о том, сколько бабок он слупит с банды внизу, отвалявшись свое в больнице. Где бы найти хорошего адвоката?



.SYSTEM









Идеальная пара

ДМИТРИЙ.ЛАПТЕВ



Тема сбалансированной конфигурации, единственно верного сочетания центрального процессора и графического ускорителя, традиционно входит в число самых бурно «разговорчивых» на любом hardware-форуме. Но, если отбросить «вкусовую» часть обсуждения — «зачем вам столько fps, да еще на максимальных настройках, когда я при XXX на YYY отлично играю?», практическая картина укладывается в предельно компактный объем.

Масштабируя

Впрочем, совсем без формулировки целей и задач обойтись не получится. Итак, конфигурация считается идеально сбалансированной, если процессор и видеокарта по уровню производительности соответствуют друг другу настолько, что любая попытка заменить один из компонентов чуть более мощным (слабым) однозначно отражается на уровне fps. Иными словами, сбалансированным в равной степени будет сочетание каких-нибудь GeForce 7800 GTX в режиме SLI с заглавной моделью Athlon 64 FX, так и интегрированное на материнскую плату видео — с процессором VIA C3. Тогда как назвать оптимальным выбором с учетом потребностей современных игр ни ту, ни другую конфигурацию мы, конечно же, не можем. Первая идеальна для установки рекордов (и работы с профессиональными задачами, требующими вычислительной мощности, родственной по характеру играм), а на второй поиграть удастся, гм, в строго ограниченный перечень игр. Поэтому в действительности мы готовы признать сбалансированной не просто конфигурацию, состоящую из компонентов одного уровня, но — исключительно с «правильным» соотношением цены и производительности. А здесь уже никак не обойтись без субъективной оценки, ибо возникает тот самый необъятный вопрос о личных приоритетах и способности каждого терпеть в разной степени урезанные настройки без потери удовольствия от игрового процесса. Массово тестируя разные процессоры с разными видеокартами, не забывая поигрывать настройками в разных играх, на выходе мы, несомненно, получим множество одинаково привлекательных вариантов. Более скромные исследования ограничиваются несколькими версиями с разной общей стоимостью. Мы же для разнообразия посмотрим на вопрос с другой стороны. У нас есть устоявшийся набор игр, наиболее требовательных к ресурсам, причем требовательных поразному? Есть. Если мы определим минимальный и достаточный комплект для их запуска, не исчерпаем ли мы выбранную тему?

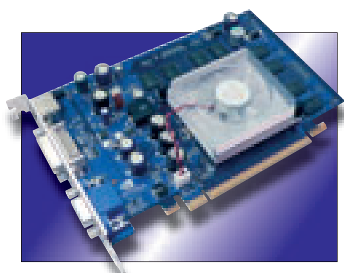
Практически

Ясно, что старшие видеокарты с подобающего уровня процессорами справятся с любой игрой на близких к максимальным настройках, поэтому ассистировать нам будут компоненты из среднего ценового диапазона. А для пущей злободневности в роли видеокарт вызвались участвовать две новинки nvidia. Одна минималистская — на GeForce 6600, лишь снабженная новой памятью DDR2 (итого, частотная формула: 400 МГц на чипе, 800 МГц для памяти), вторая умеренно дорогая — на GeForce 6800 с индексом GS, образованная из хорошо знакомой нам GT-модели узаконенным разгоном чипа (485 МГц — чип, 1100 МГц — память). На полях отмечаем, что nvidia, судя по всему, намерена нарушить установившуюся традицию переводить в лоно нового семейства весь модельный ряд. Коль скоро 7800-я серия принципиально отличается от 6800-й только количеством конвейеров, логично продлить жизнь «старичкам», имеющим достаточную мощность для конкуренции с обновленными ATi-моделями среднего класса. Что и было сделано.

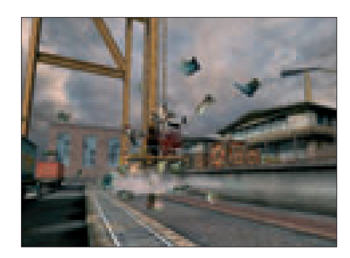
Также в тестах участвовало нижеследующее железо:

Процессоры: Sempron 3400+ Socket 754 (на обновленном ядре Palermo с 64-битным расширением; отличия бюджетной AMD-линейки от Athlon 64 отныне сводятся лишь к разнице в количественных характеристиках, у нашей модели это 256 Кбайт кэш и 2,2 ГГц частота), Athlon 64 3500+ (Socket 939, 512 Кбайт, 2,2 ГГц) и Athlon 64 4000+ (Socket 939, 1024 Кбайт, 2,4 ГГц). Материнские платы: ECS nFORCE4-A754 на чипсете nForce4-4x, Socket 754 и Albatron K8SLI на чипсете nForce4 SLI, Socket 939. Память: DDR400 Corsair CMXP512-3200XL 1 Гбайт. Жесткий диск: Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт. Звуковая карта: Creative Audigy 2 ZS. Операционная система: Windows XP SP2, видеодрайвер Detonator 81.95.

Пожалуй, первым, что обратило на себя внимание в результатах, — более чем достойное выступление даже самой младшей конфигурации в уже ставшей классической тройке (DOOM III, Half-Life 2, Far Cry). И это



■ GeForce 6600DDR2.



■ Painkiller по-прежнему уверенно и спокойно утилизирует по назначению мощность любого современного ЦП.



■ GeForce 6800 GS.

несмотря на то что в этих играх выбирались максимальные настройки, а в Half-Life 2 был поднят до максимума уровень анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания! Лишь разрешение во всех случаях было ограничено уровнем 1024x768 (для удобства сквозного сравнения). Впрочем, и самое распространенное на сегодня разрешение 1280x1024 также оказалось безусловно «играбельным» во всех трех играх. Здесь в первую очередь налицо заслуга подросшего за год уровня видеокарт, поскольку физическая модель и AI, чтобы ни заявлялось их создателями, особой вычислительной сложности для современных процессоров, хотя бы и недорогих, ни в одной из «наших» игр не представляют. И если замена GeForce 6600 на 6800 еще обеспечивает некий практически оправданный прирост, к примеру, для сохранения идеальной плавности картинки даже в моменты максимального сосредоточения тяжелых спецэффектов в пределах видимости, то, забираясь «выше» Athlon 64 3500+, пропорциональный прирост получен только в Far Cry.

А что самые свежие пожиратели ресурсов? Извольте. Такая высокотехнологичная Chronicles of Riddick (славная тем, что поддерживает оригинальные режимы затенения, доступные в ускорителях nvidia, а также имеет 64-битную версию для Windows XP x64 Professional) оказалась практически стопроцентно зависимой от графического ускорителя. Тяжелые шейдеры «сажают» слабую карту на разрешении 1024x768, а ее более мощный коллега выдерживает повышение лишь на одну ступеньку. И лишь в разрешении 640x480 общий результат начинает упираться в процессор.

Более сложную ситуацию мы наблюдаем в F.E.A.R. Эта игра чрезвычайно хорошо экзаменует графическую подсистему, поэтому нам пришлось использовать два варианта графических настроек: минимальный для GeForce 6600 и средний (Medium) для GeForce 6800 GS. Но безусловная зависимость от мощности видеокарты — это лишь половина правды. Вторая половина заключается в том, что минимальная частота кадров во всех случаях определялась центральным процессором. Несмотря на все многотрудные шейдерные заботы, физическое моделирование стабильно становилось «узким местом» в моменты самого активного действия на экране. И не будет преувеличением сказать, что после правильного подбора настроек графики, соответствующих уровню видеокарты, общее восприятие плавности (естественности) изображения обеспечивалось как раз возможностями ЦП.

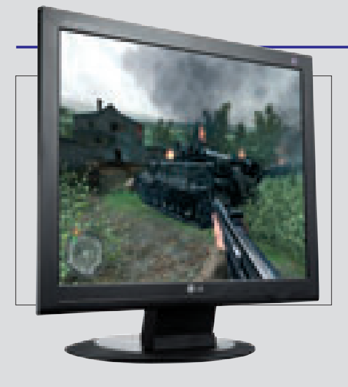
Ну а практическим примером того, что мы можем требовать от игр в части деформируемой обстановки и реалистичной физики, с учетом возможностей нынешних процессоров, с момента своего появления является Painkiller. Игра совершенно равнодушна к сменам графических карт и готова (не преувеличение!) довольствоваться даже некоторыми интегрированными в чипсет моделями (к примеру, GeForce 6150). Само собой, на младших разрешениях. Зато стабильно и повсюду нагружает центральный процессор так, что об избыточности можно говорить лишь применительно к представителям самой high-end-верхушки. Причем на изменение объема кэш-памяти реагирует довольно вяло, откликаясь только на прирост вычислительной мощности. Впрочем, для шутеров такая радикальная процессорозависимость вряд ли скоро перейдет в разряд типичных, хотя давно уже не редкость для симуляторов.

Итожа

Да, почти все современные игры зависят как от мощности видеокарты, так и от процессора. Однако если речь идет о бюджетной категории и стоит задача жесткого выбора либо более мощной видеокарты и слабого процессора, либо наоборот, то, остановившись на первом варианте, в большинстве современных игр вы получите чуть более привлекательную картинку. Есть, однако, несколько «но», учесть которые, имея в запасе толику дополнительных средств, крайне полезно. Во-первых, существуют игры неумеренные в запросах именно в отношении процессорной мощности. И, учитывая, что реалистичное окружение во всех отношениях интереснее пусть и великолепных, но по своей природе неинтерактивных шейдерных украшений, никто особенно не спорит, что за такими играми будущее. А во-вторых, есть и куда более приземленный и стойко наблюдаемый повсюду эффект торможения (кратковременное падение частоты кадров) в моменты особо динамично разворачивающегося действия и феерических спецэффектов по вине центрального процессора, не справляющегося с физическим моделированием. И это способно нанести куда более чувствительный ущерб реалистичности, чем стабильно невысокие fps. ■

ТАБЛИЦА	GeForce 6600 DDR2 Sempron 3400+	GeForce 6600 DDR2 Athlon 64 3500+	GeForce 6800 GS Sempron 3400+	GeForce 6800 GS Athlon 64 3500+	GeForce 6800 GS Athlon 64 4000+
Painkiller, 800 x 600	36,6	38,3	36,4	40,0	43,4 (50,3 — Athlon 64 FX-57)
Painkiller, 1024 x 768	36,5	39,2	37,8	38,5	41,5 (48,7 — Athlon 64 FX-57)
F.E.A.R., 1024 x 768 (минимальное значение fps)	19 (Graphics: Minimum)	23 (Graphics: Minimum)	19 (Graphics: Medium)	19 (Graphics: Medium)	25 (Graphics: Medium)
F.E.A.R., 1024 x 768 (среднее значение fps)	42 (Graphics: Minimum)	47 (Graphics: Minimum)	57 (Graphics: Medium)	58 (Graphics: Medium)	60 (Graphics: Medium)
Chronicles of Riddick, 640 x 480, Model Shadows off, Pixel Shader 2.0	53,6	53,6	83,9	91,1	97,0
Chronicles of Riddick, 800 x 600, Model Shadows off, Pixel Shader 2.0	38,7	38,4	76,5	77,3	77,6
Chronicles of Riddick, 1024 x 768, Model Shadows off, Pixel Shader 2.0	26,5	26,9	55,2	55,2	55,2
Half-Life 2, Max, 1024 x 768, Aniso 16x, FSAA 8x	59,8	60,4	86,1	96,5	110,2
DOOM III, Max, 1024 x 768	67,4	68,5	88,0	99,3	109,9
Far Cry, Max, 1024 x 768	70,1	70,7	68,2	76,6	95,6

/ monitor



И они есть

Аксиома: в мониторной линейке любого производителя, а тем более LG Electronics, компании, ориентирующейся на массовый рынок, должны быть модели экономичного, начального уровня. И LG прекрасно об этом осведомлена: неплохие стандартные характеристики, классический дизайн, достаточный для комфортной работы набор функций — вот определяющие особенности новинки под названием LG FLATRON L1717S. Встроенный адаптер питания избавляет владельца аппарата от лишнего «пылеуловителя», а возможность настенного крепления еще радикальнее освобождает рабочее пространство. Функция LightView позволяет настроить такие параметры изображения, как яркость и температура цвета в зависимости от запущенного приложения: фото, текст или просмотр кино (предусмотрены два положения: «День» и «Ночь»). Прочие параметры 17-дюймовой модели таковы: разрешение — 1280x1024, яркость — 250 Кд/м2, контрастность — 500:1, углы обзора — 160/160, время отклика — 12 мс, интерфейс — аналоговый D-Sub. ■

/ writter

Лучепись



Компания LG Electronics объявила о начале поставок в Россию внешнего универсального DVD-привода GSA-2166D с поддержкой технологии LightScribe. Суть последней — в нанесении текста (или изображения) на поверхность носителя. Лазерный луч прожигает специальное покрытие диска, при этом получается эффектное радужное изображение. Таким образом, для печати, кроме самого устройства, поддерживающего эту технологию, требуются специальные диски. И если цены на них будут разумными, думается, владельцу такого привода более не понадобятся маркеры, а тем более специальный принтер, печатающий дисковые наклейки (или непосредственно наносящий изображение на диск). В остальном новая модель является развитием популярной серии LG Super Multi, работает со всеми существующими стандартами записи, включая DVD-RAM (примечательный тем, что диски в таком формате выдерживают до 100 тыс. циклов перезаписи). Приводу также не чужды двухслойные DVD (Double Layer), позволяющие уместить на одном носителе до 8,5 Гбайт информации; скорость записи DVD DL+R — восьмикратная, DVD DL-R — 4x. Скорости работы с остальными форматами — максимальные на текущий момент. Привод выпускается в корпусе черного цвета, подключается к компьютеру через USB-интерфейс, может работать в вертикальном положении. Ориентировочная розничная цена GSA-2166D — 3999 рублей. ■

/ monitor



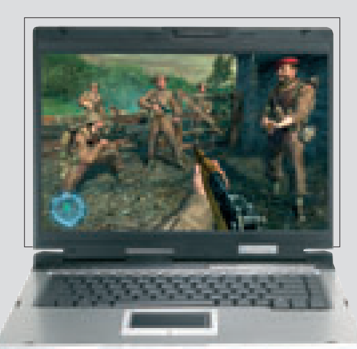
Престижный антиблик

Компания Prestigio, чьи мониторы весьма достойно выступают в наших тестированиях уже много лет, обновила свою линейку 17-дюймовой моделью P776 и 19-дюймовой — P796. По современной моде, обе получили покрытие из антибликового стекла, которое обеспечивает, как мы уже не раз убеждались, более четкое и насыщенное изображение, защищает матрицу от внешних повреждений (царапин), но при ярком окружающем освещении все же «бликует» сильнее, нежели традиционное матовое покрытие. Впрочем, для домашних условий это не принципиальный момент; зато игровое окружение на таком аппарате смотрится явно драматичнее. Да и пыль с защитного стекла стирается куда легче.

Остальные характеристики на стандартном современном уровне для недорогих матриц с технологией TN+Film: разрешение — 1280x1024, угол обзора — 170 гр. по горизонтали и по вертикали, контрастность — 450:1, яркость — 250 кд/м2, время отклика пикселей — 12 мс. Стоимость Prestigio P776 — $289, Prestigio P796 — $359. ■

/ notebook

Seek & Taste



На прошедшей в Москве в конце ноября-2005 кулуарной выставке ноутбуков на процессорах AMD Turion нами была обнаружена (к сожалению, в единственном экземпляре и слишком поздно, чтобы успеть в полноценный тест) истинно уникальная модель ASUS A6Km с графическим процессором nvidia GeForce Go 7300. Что за зверь? Официальная nvidia-сводка скупа: скорость заполнения сцены — 1,4 гигапикселя/с, 260 млн. полигонов/с, полоса пропускания памяти — 5,6 Гбайт/с; естественно, полная поддержка функциональности поколения G70, включая обновленные пиксельные конвейеры с miniALU и доступ к оперативной памяти через фирменный канал TurboCache. Тестирование «на месте» выявило уровень производительности, заметно превышающий показатели настольного GeForce 6600, что, согласитесь, совсем неплохо для самой младшей модели в формируемой nvidia мобильной линейке последнего поколения (ранее уже была выпущена старшая — витринная Go 7800 GTX, о чем мы писали в новостях месяц назад). Сам ноутбук (в логичной конфигурации) обещается в продаже по стартовой цене в $1500, весит около 2,8 кг, имеет широкоэкранную матрицу о 15,4 дюймах, встроенную 1,3-мегапиксельную камеру и роскошную поддержку проводных и беспроводных сетей (Gigabit Ethernet, Bluetooth и Wi-Fi). ■

Мышиная возня

КОНСТАНТИН.ИВАНОВ

Мышь компьютерная всегда была и остается манипулятором а) самым недорогим; б) наиважнейшим, то есть необходимым в любой игре-работе; в) продолжающим неустанно развиваться, несмотря на общую манипуляторную стагнацию. С удовольствием препарируем!

Как мы тестировали

Тестовая система, уже знакомая нашим читателям, представляет собой средний игровой ПК в следующей конфигурации: материнская плата ASUS A7V600, процессор AMD Athlon XP 3200+, 1 Гбайт памяти DDR400 PC3200, видеокарта nvidia GeForce 6600 GT, 120-гигабайтный винчестер Seagate Barracuda 7200.8 SATA.
Операционная система — Windows XP SP1. Каждая исследуемая мышь получала подарок — «родные» драйвера, а при их отсутствии могла полагаться только на ОС. В качестве игротестов использовались «Периметр» и DOOM 3: Resurrection of Evil; испытания хвостатых иного (офисного?) толка проводились под нагрузкой Internet Explorer и Adobe Photoshop 7.0. Оценки выставлялись исходя из функциональности, удобства кнопконажимания и точности управления курсором. Не влияющие на эргономику дизайнерские изыски, как всегда, на итоговом рейтинге почти не отражались.

A4TECH WOP-49Z

удобство в работе **4,2** | удобство в играх **4,2** | рейтинг **4,2**

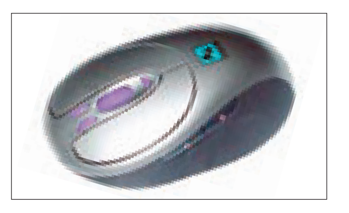


цена	260 р.
число кнопок	5 + 2 колеса скроллинга
интерфейс	USB или PS/2
разрешение	800 dpi
драйвер	A4Tech 7.64.0.0

Тайваньский производитель A4Tech известен недорогой периферийной техникой, среди которой преобладают колонки, клавиатуры и, местами, мыши. Несмотря на огромную разновидность «грызунов», все они похожи друг на друга. Обычная A4Tech-мышь — широкая и серая. Не является исключением и WOP-49Z.
Впрочем, внутри почти идентичных внешне представителей линейки скрывается весьма разнообразная начинка. Поэтому мы посчитали уместным пригласить на наше шоу целую делегацию мышей под маркой A4Tech. Данная модель, к примеру, обладает вторым «зумирующим» колесиком, в штатном режиме способном увеличивать (приближать-отдалять) картинку. В играх эта опция чаще всего используется в стратегиях (как вам новая Civ?), а вне — в графических, легко догадаться, редакторах. Удобно и приятно, что по умолчанию колесико берет на себя функцию приближения-удаления камеры. А вот основное колесо нам не угодило: неплавный, несколько «шершавый» ход, тугое нажатие (колесико, как это уже вошло в традицию, заодно имитирует и среднюю кнопку). Две рабочие кнопки функционируют штатно, клик четкий, и нам остается только надеяться, что WOP-49Z (мышь, напомним, недорогая) и через пару лет активного труда будет в кондиционном состоянии. Две боковые кнопки? — та же история, то же пожелание; разве что чуть раздражает их неудобное расположение — чтобы ими пользоваться, надо напрягать руку.
Мышь рассчитана на правшей, так как углубление под большой палец имеется только слева. Подсветка озаряет заднюю часть изделия, но при этом сквозь полупрозрачный пластик почему-то просвечивают темные пятна. Неаккуратно. Драйвер записан на архаичную дискету (припоминаете?). Там же лежит программа, позволяющая назначать клавишам функции по выбору. Итого: очень неплохая за свою цену мышь для любителей стратегий.

A4TECH SWOP-558

удобство в работе **4,4** | удобство в играх **4,0** | рейтинг **4,2**



Чуть более дорогой представитель семейства имеет в комплекте CD-ROM. И это коллизия: зря, выходит, мы расчехляли в предыдущем случае древний флопповод, ибо драйверы оказались идентичными; кроме того, софт дополнительно предлагает две вариации раскладки функций по клавишам: для Word/Excel и для Outlook, автоматически подменяемых во время работы.
Помимо стандартных двух рабочих и двух боковых кнопок в нашем распоряжении появились еще три: две над колесом прокрутки и одна — под ним. Последнюю нажимать не очень удобно, приходиться менять положение ладони. Так или иначе, три карликовые кнопки в играх не работают, зато боковым «нажималкам» можно придать некоторые функции.

цена	290 р.
число кнопок	8 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	USB или PS/2
разрешение	800 dpi
драйвер	A4Tech 7.64.0.0

Внешность SWOP-558 почти равна WOP-49Z — за исключением подсветки; снова (и по той же причине) имеем дело с моделью для правшей. Отличие можно найти в колесе скроллинга: в SWOP-558 оно удобно «кликается», что важно в шутерах. К примеру, в Bet on Soldier сей щелчок отвечает за переход к оптическому прицелу снайперской винтовки (очень удобно). А вот поворачивается колесико также шероховато, но к этому, если честно, быстро привыкаешь.
В качестве приговора предлагаем считать следующее: если вы, дорогой читатель, особой любовью любите офисные программы (ну, случается, правда же?), то модель вас не огорчит. В играх же ее профпригодность вызывает легкие (легкие!) сомнения, ибо трио дополнительных кнопок не работает, а боковые несподручны.

A4TECH NB-30

удобство в работе **4,1** | удобство в играх **3,7** | рейтинг **4,0**



цена	440 р.
число кнопок	3 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	USB
разрешение	800 dpi
драйвер	A4Tech 7.64.0.0

Специально для тех, кто мечтает приобрести (наконец-то!) беспроводную мышь, но не приемлет утяжеления манипулятора за счет неизменных батареек, компания A4 Tech продвигает решение Battery Free. Суть технологии в том, что энергию обеспечивает индукционный излучатель, устройство, давно применяемое для бесконтактного питания мелкой бытовой техники — зарядки электробритв, зубных щеток и т.п. В нашем случае излучатель питается от порта USB (разъем PS/2, сами понимаете, неприемлем) и... встроен в коврик! Расстояние от мыши до коврика минимальное, то есть попросту нулевое, поэтому мощность излучения мизерная, и вы, дорогой читатель, если вдруг испугались за свое здоровье, успокойтесь. Это не тот источник, которого. Первенцем серии Battery Free стала как раз модель NB-30. Внешне ничего особенного: обычная трехкнопочная мышь с серебряным (или черным, на выбор) корпусом. Благодаря прозрачной пластмассовой вставке красиво светится в ночи. Скроллинг несколько туговат, но за месяц использования обещает разработаться. Рабочий коврик очень скользкий, но сверху — без ущерба для рабочих характеристик! — на него можно положить какой-нибудь привычный Verbatim. Без провода играть, конечно, можно и нужно, а работать так и вовсе комфортней. Если не хватает дополнительных кнопок, можно обратить внимание на мыши NB-90 и NB-70. Но: в динамичных играх мощности излучателя и, как следствие, точности управления все же не хватает. И это, поверьте, объективная придирка.

A4TECH SWOP-3

удобство в работе **3,1** | удобство в играх **2,5** | рейтинг **2,7**



цена	190 р.
число кнопок	3 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	PS/2
разрешение	620 dpi
драйвер	Microsoft 4.10.851.0

Совсем дешево и, увы, очень нехорошо. Встаньте в угол, SWOP-3. Мышь можно выбрать разве что клюнув на броский дизайн.
А что — красная, выглядит по-новогоднему, пара светодиодов (синий и красный), светятся с лиловым оттенком. Рабочие кнопки составляют одно целое с корпусом, что также добавляет изделию толику внешнего лоска.
Но вот функциональность... Счастливым обладателям руки-лопаты держать мышку будет неудобно. Колесико трогается очень туго, а нажатие не отличается тактильным комфортом. Кнопки реагируют с некоторым натягом — сказывается «слитность» с корпусом. В качестве ножек на подошве использована пара «резинок», которые за два года, если не быстрее, точно сотрутся. Драйверов в комплекте нет, но нашу замечательную ОС это не удивило. Разрешение мыши — 620 dpi, что несколько меньше «уровня игрового комфорта» (800 dpi), однако курсор передвигается терпимо, — если не сравнивать напрямую, можно даже не опознать различий с 800 dpi-моделями. Впрочем, клавиши и колесико все равно явно не для игролюбов. Спору нет — привыкнуть можно к любому манипулятору, но зачем?

A4TECH SWOP-53

удобство в работе **3,2** | удобство в играх **3,0** | рейтинг **3,0**

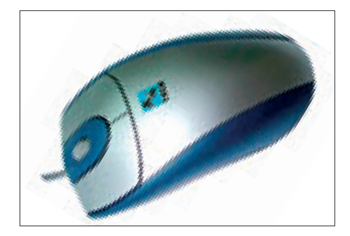


цена	247 р.
число кнопок	3 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	USB или PS/2
разрешение	800 dpi
драйвер	Microsoft 5.1.2600.0

Еще одна трехкнопочная мышь без драйверов в комплекте. Внешне напоминает, простите, зебру или даже сливочно-шоколадный торт... или все-таки сливочно-кремовый? В любом случае в нашем распоряжении отделившиеся от корпуса кнопки, и нажимать их, право, удобнее, чем в SWOP-3-случае. Но вот беда: колесико скроллинга получилось несколько утопленным внутрь корпуса, и пользоваться им крайне неудобно, вместо комфортного прокручивания — натуральная пытка. А вот нажим на скролл-кнопку, напротив, слишком легкий. Основные клавиши тоже не идеальны, щелкают оглушительно, долго такая конструкция не протянет.
И о приятном. По бокам есть углубления под большие пальцы. Мышь с одинаковым успехом подойдет и для нас с вами, правши с большими руками, и для Брюса Виллиса с Реем Лиоттой. Мышка неплохо проявила себя в динамичных играх: курсор передвигается так, как это нужно пользователю, заявленных 800 dpi хватает с избытком.
Но, повторюсь, со скроллинговым хозяйством у SWOP-53 беда...

A4TECH SWOP-25

рейтинг **4,0**
удобство в работе **4,0** | удобство в играх **4,1**



цена	240 р.
число кнопок	3 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	USB или PS/2
разрешение	800 dpi
драйвер	Microsoft 5.1.2600.0

SWOP-25 стоит почти столько же, сколько SWOP-53, но выглядит скромнее. Зеленоватое основание смотрится бледно в сочетании с серебристым верхом. Хотя часто ли вы любуетесь мышью? Или так: любуетесь ли вы ее вообще, а, парни?..
У мышки удобный хват, так как кнопки имеют небольшие прогибы и нажимать их весьма приятно. И, да, наконец-то мы получили оптимальный скроллинг в сочетании с вразумительным нажатием на колесико. Клянемся, в этом смысле перед вами одна из лучших трехкнопочных мышей-участников нынешнего забега. Как следствие, в играх SWOP-25 демонстрирует приличный уровень. И курсор держит точно, никаких нареканий.
Почему же тогда оценки не самые высокие? Потому что нет дополнительных кнопок. Но если они вам не нужны, смело берите SWOP-25 (в руки). Только помните, что, в противовес другим «грызунам» A4Tech, этот более всего подходит для руки средних размеров.

SAMSUNG SOM-3700

рейтинг **3,0**
удобство в работе **3,2** | удобство в играх **3,1**



цена	377 р.
число кнопок	3 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	USB или PS/2
разрешение	800 dpi
драйвер	Samsung 6.09.31

Вы правы, суперкомпания добралась и до мышей. И, чтобы выделиться из серых масс, ее дизайнеры сделали упор на... дизайн. Представьте себе мышку с прозрачным брюшком, которая излучает красно-карамельный свет. Верхняя поверхность может быть серебристой (как в нашем случае) или черной. Кнопки представляют одно целое с корпусом — что, увы, функциональности не добавило: клавиши получились какими-то расхлябанными, нажатие неинформативное.
Модель одинаково «справедлива» и для правшей, и для левшей. Больше всего мышка будет приятна небольшой женской или детской руке (да-да, по сравнению с представителями A4Tech «грызуны» Samsung низкорослые).
ПО, записанное на mini-CD, заработало только после перезагрузки, хотя толку в нем нет, ибо у нас всего три клавиши, учитывая колесико. Кстати, о последнем: ход скроллинга туговат.
В общем, не приглянулась нам эта симпатяга. Ни в офисных трудах, ни в играх. Не выходит у суперкомпании пока каменный цветок...

SAMSUNG SOM-3600

удобство в работе **3,4** | удобство в играх **2,9** | рейтинг **3,1**



цена	290 р.
число кнопок	3 + 1 колесо скроллинга
интерфейс	PS/2
разрешение	400 dpi
драйвер	Samsung 6.09.31

Еще более недорогой вариант. На этот раз обошлось без пригожей боковой подсветки и USB-наконечника — мышь совместима только с PS/2-разъемом. Драйвер доверен внутренностям дискеты, что также говорит о бюджетности изделия. Впрочем, трехкнопочная мышь с удовольствием отведает и стандартный Windows-софт, поэтому никаких проблем. Перед нами довольно приятная модель с обтекаемыми формами и слившимися с корпусом (как у SOM-3700) кнопками; виды раскраски: голубая, черная, серебристая; оптимальна для небольшой руки. Понравилось то, что мышь опирается на подставки из прочного пластика, который стирается не так быстро, как подложки-наклейки.
В работе SOM-3600, обладающая разрешением 400 dpi, ведет себя тем не менее бодро. Но в играх, конечно, резвость реакции на наши приказы, как и позиционирование курсора, не та. Очевидно, это не самый правильный инструмент для ведения быстрых экшен-баталий; а вот в стратегиях никакого дискомфорта не ощущалось. Еще нам понравился спокойный и внятный щелчок и спокойная же (без щелчков и усилий) прокрутка скроллинга.
Вывод: если и игровая, то несовременная игровая мышь.

(Окончание следует.)

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE, что делает? Правильно: благодарит! Компанию «Техноком» (www.texnocom.ru) за предоставленные на истязания лабораторные манипуляторы типа «мышь».

Doomsday Book

(Окончание.
Начало см. в #12’2005.)

ДМИТРИЙ.ЛАПТЕВ

Продолжаем и тут же плавно закругляем нашу ноутбучно-игровую штудию! Страниц новогоднему «Железу» (ох, простите, SYSTEM) выделили минимум, а ноутбуков отгрузили — вагон, посему сразу же переходим к живописанию.

ACER FERRARI 4000

рейтинг **4,3**

цена	**$3000**
параметры	**Turion 64 ML-37, 1 Гбайт SO-DIMM DDR400, Radeon X700 Mobility 128 Мбайт (351 МГц — чип, 584 МГц — память)**
диски	**80 Гбайт (ST9100823A), DVD-RAM (Matshita DVD-RAM UJ-8455), Card Reader MS/SD/xD/MMC**
интерфейсы	**Bluetooth, Wi-Fi**
экран	**15,4” TFT (1680x1050)**
вес	**2,86 кг**
размеры (ширина x глубина x толщина)	**363 x 265,7 x 30,5 мм**

Ноутбук (в противоположность тому, которым мы финализировали первую часть обзора) не выделился скоростными характеристиками, вернее — продемонстрировал достойный, но не рекордный результат (чего мы все же были вправе ожидать от модели под столь «формулическим» намеком в названии). Однако по всем остальным параметрам оказался исключительно приятной в обращении вещью.

Сначала о шуме. Гудение постоянное, на уровне очень хорошего (брэндового) настольного компьютера. Вентилятор почти не замечаешь; ну а в режиме максимальной нагрузки он рекордно тих на фоне конкурентов. Не забудем приобщить к делу и практически бесшумный винчестер (жаль, что Seagate так редко отмечается в мобильных решениях) и очень тихий оптический привод. Абсолютный рекорд зарегистрирован в части нагрева: едва теплая нижняя поверхность не способна причинить дискомфорта даже самым привередливым субъектам.

Кстати, по техническим характеристикам тепловыделение процессора Turion находится на уровне последних Pentium M, но в действительности оно меньше, поскольку способы измерения TDP по версии AMD и Intel значительно различаются. Если для первого это максимальное тепловыделение, измеренное в худших условиях, то для второго мы читаем обтекаемую формулировку, суть которой в том, что заявленное TDP — это некое типичное (ближе к максимальному) тепловыделение. Но поскольку процессоры в массовом производстве различаются не только по разгонному потенциалу, но и имеют существенный разброс величины реального тепловыделения, для «настольных» ЦП из числа самых мощных и греющихся диапазон между сверхудачными и провальными экземплярами чипов даже из одной партии составляет десятки ватт; для мобильных — меньше, но тоже в пределах 5-10 Вт. Таким образом, получается, что лишь около 70-80% процессоров Intel вписываются в заявленный тепловой пакет, а производителям «платформенных компонентов» приходится закладывать дополнительный запас мощности в свои системы охлаждения и питания, чтобы даже те, кому достанется максимально неудачный экземпляр процессора, получили работоспособную при полной нагрузке систему. Однако в TDP и в других официальных характеристиках не учитывается распределение потребления в зависимости от нагрузки. Наша практика показала, что такая зависимость в случае Turion и Centrino есть. Причем в состоянии покоя более экономичной оказывается разработка Intel, картину выравнивает незначительная нагрузка (когда процессору все еще хватает минимальной частоты, сниженной по команде системы энергосбережения); а в серьезных вычислительных задачах экономичнее Turion. Ничего сверхъестественного в этом нет, если учесть, что Pentium M располагает технологией отключаемого кэша, очень полезной в режиме простоя, тогда как в нагруженных режимах, очевидно, сказывается общая эффективность и более свежая архитектура Turion.

Похвалы заслуживает и «периферия» ноутбука. В первую очередь матрица и, конкретно, объективно лучшая среди участников теста обзорность, без малейшего желтого подсвечивания. Очень удобной нам показалась щелевая загрузка диска в оптический привод. Впрочем, это решение столь очевидно для ноутбуков, рабочее пространство вокруг которых редко бывает совершенно свободным, что остается только удивляться, почему оно так редко встречается.

Разумеется, о соответствии цене в данном случае что-либо заявлять не приходится. Каждый оценивает комфорт в собственной системе координат. И большинство из нас, по вполне понятным причинам, не может (да и не особенно мечтает) обзавестись столь дорогим девайсом, тем более если речь идет о ноутбуке, который приходится брать с собой — а значит, оставлять на людях

без присмотра, хоть и пристегнутым к какому-нибудь массивному предмету через порт Kensington Lock. Наконец, не можем обойти вниманием и тот факт, что у Acer есть ровно такая же по техническим характеристикам серия Aspire 5020 (в некоторых моделях даже с приводом с щелевой загрузкой), отличающаяся лишь меньшим разрешением матрицы, столь же, впрочем, широкоэкранной и приятной на вид. Так вот, стоят такие ноутбуки вдвое дешевле Ferrari.

MSI MEGABOOK M635

рейтинг **4,4**



цена	**$1590**
параметры	**Turion 64 MT-34, 512 Мбайт SO-DIMM DDR400, Radeon X700 Mobility 128 Мбайт (351 МГц — чип, 584 МГц — память)**
диски	**80 Гбайт (Samsung MP0804H), DVD-RW (LG GCA-4080N), Card Reader MS/SD/MMC**
интерфейсы	**Bluetooth, Wi-Fi**
экран	**15,4” TFT (1280x800)**
вес	**2,8 кг**
размеры (ширина x глубина x толщина)	**355 x 255 x 30 мм**

Нам достался тестовый сэмпл с батареей на 4400 мАч, хотя по спецификации и, вероятно, в продаже ноутбук должен быть представлен с запасом энергии в 4800 мАч. И не исключено, что с уже иной маркировкой модели. Компания MSI столь активно развивает свою Turion-линейку, что только за время тестирования она успела пополниться еще двумя моделями, причем одна из них — с 17-дюймовой (!) матрицей. Тем не менее даже с «усеченной» батареей ноутбук оказался в лидерах по времени автономной работы с умеренной нагрузкой. Отдельно хочется отметить замечательно низкий уровень шума в самом что ни на есть нагруженном режиме. Кулер ведет себя ненавязчиво, хоть и работает постоянно, а ключевым фактором, влияющим на субъективное восприятие, как всегда, оказывается спектр шума — здесь он оказался похвально ровным, без раздражающих высокочастотных всплесков и тем паче механических вибраций. Нагрев также более чем умеренный: даже после прогона всего набора тестов нижняя поверхность оставалась едва теплой. Полированный по последней моде экран, обладающий «кинематографическими» пропорциями, может легко соревноваться по качеству изображения с настольными ЖК-мониторами последнего поколения. Причем ряд тестов выявляет преимущество мобильного варианта. Так, например, горизонтальная обзорность ограничена лишь слегка падающей контрастностью, без каких-либо цветовых искажений. Однако вертикальная обзорность по-прежнему требует тщательного позиционирования экрана, благо регулировка угла наклона у ноутбуков предусмотрена самой конструкцией открывающейся крышки. Цветопередача и скорость реакции пикселей также не оставляют повода для объективной критики. Словом, можно констатировать, что нынешний уровень лучших ноутбучных матриц по меньшей мере не ниже того, что показывают эквивалентные по цене настольные решения. В объективных тестах ноутбук выступил очень ровно, без каких-либо побед-провалов. Персональное спасибо дизайнерам MSI за действительно удобный ПДУ (в ноутбуке, как и у большинства полноразмерных моделей, есть режим Instant-On, позволяющий проигрывать аудио- и видеодиски и даже MP3-файлы с винчестера). Это тот редкий случай, когда вы, возможно, даже будете носить его с собой, благо это не добавит ни веса, ни обьема к багажу, — пультик удивительно компактный, настолько, что в походном положении убирается в PCMCIA-слот!

Ради эксперимента мы установили на этот ноутбук 64-битную версию Windows XP Professional и прогнали свежий бенчмарк Dreadnought, одновременно служащий демонстрацией движка Instinct Engine. Результаты такие: в режиме Stress test (High Detail) переход с 32 на 64 бита дал прирост с 29 до 33 fps; в Stress test (Low Detail) — с 45 до 50 fps. Увеличение, конечно, небольшое, но и то неплохо — с учетом того, что ограничивающим фактором здесь была (несомненно) видеокарта.

NEXUS BLISS 507S

рейтинг **4,2**



Компания Nexus определенно знает секрет, как выигрывать в наших тестовых забегах. И мы даже не будем скрывать ее рецепт (однако и навязывать его тоже не собираемся; почему — см. ниже). Поскольку производители графических ускорителей для ноутбуков не фиксируют частоты, то вместо обычно практикуемого занижения никто не мешает поднять частоту графического процессора и памяти, озаботившись, конечно же, улучшенным охлаждением. А если еще незаметно подразогнать системную шину, то общий благоприятный итог выходит прямо-таки запрограммированным и неизбежным. Это и есть рецепт. Возможно, самые внимательные читатели помнят, что именно Bliss завоевал главную награду нашего прошлогоднего тестирования. И был чрезвычайно близок к этому на сей раз, помешали лишь досадные шероховатости: зависания в некоторых играх — так, непройденным оказался тест Battlefield 2. Судя по всему, это именно последствия функционирования на повышенных частотах, причем на стабильности работы сказался явно не перегрев, а какие-то внутренние ограничения. Кстати, этот факт касается всех мобильных чипов с пониженным энергопотреблением — с ростом частоты потребление растет не так существенно, как у настольных, и, несмотря на это, частотный порог достигается гораздо раньше. Монитор со стандартными пропорциями обнаружил почти идеальную обзорность по горизонтали и плоховатую по вертикали, — в обоих случаях углы ограничиваются сниженной контрастностью, цвет не меняется. Регулятор громкости представлен цифровым колесиком, для изменения уровня требуется покачивать его в ту или

цена	$1800
параметры	Pentium M 760 2,0 ГГц, 1 Гбайт SO-DIMM DDR2-533, Radeon X700 128 Мбайт (351 МГц — чип, 716 МГц — память)
диски	80 Гбайт (Fujitsu MHV2080AH), DVD-RW (HL-DT-ST GCA-4080N), Card Reader MS/SD
интерфейсы	Wi-Fi
экран	15,1" TFT (1400x1050)
вес	2,25 кг
размеры (ширина x глубина x толщина)	328 x 268 x 30 мм

иную сторону. По уровню шума ноутбук отстал от лидирующей группы, но — чуть-чуть. Реально же акустическую картину портил высокочастотный писк, хорошо прослушивающийся даже на расстоянии, а в режиме тяжелых тестов еще и усиливающийся. Отметим грамотное расположение портов: USB — по бокам, на задней стенке выход на внешний монитор и коммуникационные слоты, ничего лишнего. Печально, что ноутбук даже в режиме Portable/Laptop (согласно терминологии раздела «Электропитание» в Windows) оставлял частоту процессора максимальной, при работе от батарей в том числе; помогла только активизация режима Max Battery («Экономия батарей»). Кстати, характерные лишь для нескольких производителей (ASUS, Toshiba) фирменные утилиты для удобного управления схемами питания по-прежнему остаются редкостью. И, видимо, так ею и останутся, потому что, если динамическое управление частотой и напряжением процессора и видеокарты работает четко, совершенно незачем вмешиваться и регулировать вручную.

PRESTIGIO NOBILE 1570 — рейтинг 3,7



По конструкции ноутбук идентичен модели Team Computers Runbook, рассмотренной в предыдущем раунде. Согласно официальной позиции, это самый производительный аппарат в модельном ряду Prestigio, благодаря дискретному видеоадаптеру рассчитанный как раз на игровую среду. А вот по комплектации нам достался «ослабленный» вариант, однако в рознице стоящий дороже модели Runbook.

В обоих случаях недостатки предопределены использованной платформой (точнее — конструктивом, на основе которого собран ноутбук): результат получился громоздким, особенно в толщину, а расположение портов на корпусе нелогичным. Оптический привод, даром что другой марки, также закапризничал на чтении трудных дисков (и это неожиданность — вероятно, какая-то иррациональная особенность контроллера на материнской плате). Единственный тест, в котором ноутбук поравнялся с лидерами, — время автономной работы.

цена	$1550
параметры	Pentium M 730 1,6 ГГц, 1 Гбайт SO-DIMM DDR2-533, GeForce 6600 Go 128 Мбайт
диски	80 Гбайт (Fujitsu MHV2080AH), DVD-RW (HL-DT-ST GCA-4080N), Card Reader MS/SD/xD/MMC
интерфейсы	Wi-Fi
экран	15,1" TFT (1400x1050)
вес	2,8 кг
размеры (ширина x глубина x толщина)	330 x 275 x 40 мм

«КИТ» AIRBOOK TORNADO 1559 — рейтинг 3,9

Универсальность обычных (non-wide screen) пропорций ЖК-панели в который раз компенсируется не очень высокой по нынешним временам контрастностью и ограниченной обзорностью по вертикали. Поэтому вы должны очень точно отрегулировать крышку, иначе верх или низ изображения будут контрастно отличаться от центра. Оптический привод в этом ноутбуке (единственном из всех моделей в обзоре) автоматически снизил обороты при чтении музыкального CD — что похвально. Но вот с многосессионными DVD привод, осмелимся доложить, снова ведет себя нехорошо. Да, согласны, такие диски встречаются не очень часто, однако большинство современных приводов разделываются с ними без проблем, даже не заставляя пользователя вспоминать об их структуре. Довольно высокий шум в режиме простоя компенсируется его минимальным повышением с переходом к активным действиям. В остальном все знакомо и без изюминки, такие ноутбуки сопровождают наши тестирования с момента их учреждения.

цена	$1450
параметры	Pentium M 740 1,73 ГГц, 512 Мбайт SO-DIMM DDR2-533, GeForce 6600 Go 128 Мбайт (300 МГц — чип, 600 МГц — память)
диски	60 Гбайт (Fujitsu MHT2060BH), DVD-RW (QSI SDW-082), Card Reader MS/SD/xD/MMC
интерфейсы	Wi-Fi
экран	15,1" TFT (1400x1050)
вес	2,75 кг
размеры (ширина x глубина x толщина)	330 x 275 x 40 мм

MAXSELECT A2WIDE — рейтинг ВНЕ КОНКУРСА

Мы не удержались от знакомства с еще одним аппаратом из серии «тонкие и легкие» для любителей игрожанров, не требующих запредельных fps. С незначительно усеченными настройками свободно работала Sid Meier's Civilization 4, удалось запустить Age of Empires III и попутно отметить, что ATi все же знает толк в мобильной графике, в том числе в ее интегрированном подвиде. Строгий дизайн ноутбука способствует деловому настрою, все функционально, ничего лишнего. Шум — наравне с компактным MSI, рассмотренным в прошлом номере. Но учитывая, что в нашу конфигурацию вошел один из старших процессоров, нет ничего удивительного в том, что с возрастанием нагрузки вентилятор раскручивался быстрее, до более чувствительных оборотов. Впрочем, поскольку графическому ядру достались чуть меньшие частоты, общий итог в играх при сравнении двух легких моделей нашего теста оказался не в пользу MaxSelect. Расход энергии тоже был изрядным, во всяком случае с обычным аккуму-

цена	**$1490**
параметры	**Turion 64 MT-37, 512 Мбайт SO-DIMM DDR2-533, Radeon Xpress 200M**
диски	**80 Гбайт (Samsung MP0804H), DVD-RW (HL-DT-ST GCA-4080N), Card Reader MS/SD/MMC**
интерфейсы	**Wi-Fi, Bluetooth**
экран	**12,4" TFT (1280x800)**
вес	**1,9 кг**
размеры (ширина x глубина x толщина)	**303 x 225 x 26 мм**

лятором на 2200 мАч (модель с удвоенным запасом энергии стоит на $87 дороже): даже в предельно облегченном режиме ноутбук не выдерживал дольше 2,5 часа. Конструкция принципиальных нареканий не вызывает, субъективно придраться можно разве что к USB-портам, расположенным (в количестве трех штук) хоть и по бокам, но очень близко к переднему краю. Ну а правая стенка в стационарном положении может обрасти проводами к локальной сети и монитору. При этом задняя оставлена радикально чистой и служит посадочной площадкой для аккумулятора. Что и говорить, решение очень распространенное и технологически удобное, а для маленького ноутбука, очевидно, чаще любого другого используемого в походном состоянии, вполне допустимое. Практический вывод напрашивается один: если вы присматриваетесь к облегченному ноутбуку, логичным шагом будет сэкономить на центральном процессоре (разумным выбором представляется старший Sempron). Очевидно, любой процессор из модельного ряда «под socket 754» не станет «узким местом» и сможет обслужить видео уровня Xpress 200M, стоимость же ноутбука приятно упадет (линейка A2Wide стартует с $1100).

ТАБЛИЦА

	MaxSelect Mission X710S	Roverbook Nautilus Z550	Team Computers Runbook M710	Acer Ferrari 4000	Bliss 507S	Prestigio Nobile 1570	MSI Megabook M635	«КИТ» Airbook Tornado 1559	MSI Megabook S270	MaxSelect A2Wide
3DMark 2005, общий балл	2268	2044	1845	2366	2407	1811	2196	1913	487	510
3DMarks 2005 CPU Test, общий балл	4039	3520	3488	3368	3701	3161	3443	3421	2750	3386
3DMarks 2005 Fill Rate Single-Texturing, MTexels/s	990	1147	1148	1204	1249	1120	1068	1148	263	177
3DMarks 2005 Fill Rate Multi-Texturing, MTexels/s	2860	2398	2402	2852	2860	2402	2800	2404	609	583
Unreal Tournament 2003 flyby/botmatch, fps	163/94	213/95	204/90	206/93	198/94	129/75	189/88	152/84	44/30	40/29
Far Cry, High, fps	54	40	55	54	59	36	43	42	26	19
DOOM III, High, fps	39	72	54	47	46	40	38	53	7	8
Half-Life 2, Max, fps	78	75	77	80	91	74	75	79	17	12
Battlefield 2, fps	75	74	73	62	зависание	51	57	55	8	8
WinRAR 3.50, Кбайт/с	465	381	433	400	439	378	426	398	363	452
DivX 5.2.1 Pro, мин	25:18	24:01	26:05	28:33	24:48	30:54	28:38	29:43	32:44	26:40
Время автономной работы — игра, час	1:10	1:03	1:59	1:48	1:40	2:07	2:00	1:50	1:45	1:00
Время автономной работы — «активный офисный» режим, час	1:54	1:43	2:36	2:18	1:57	2:45	2:15	2:40	2:48	1:20

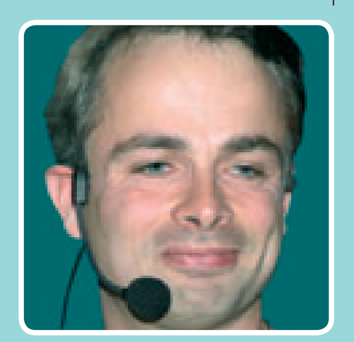
P.S. Приносим извинения за ошибку (нечитаемую «шапку» таблицы результатов), вкравшуюся в первую часть тестирования! Исправленную полную версию см. здесь и сейчас.

СПАСИБО!

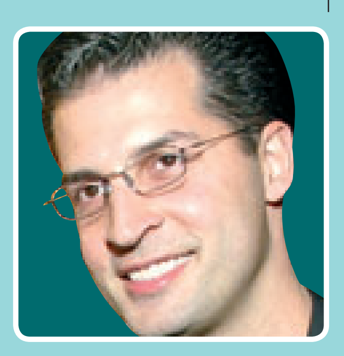
Редакция Game.EXE считает святым долгом поблагодарить тех, кто не испугался предоставить нам на тестирование ноутбуки. Это московские представительства компаний Acer (www.acer.ru), MaxSelect (www.maxselect.ru), MSI (www.microstar.ru), Prestigio (www.prestigio.ru), а также компании Nexus (www.nex.ru) и «КИТ» (www.kitcom.ru).

.CREDITS

/ **Michel Ancel**
/ **David Perry**
/ Special Thanks



Мишель Ансель



Дэвид Перри

ИНДИГО

Этого молодого человека называют Жаном-Пьером Жене цифровой режиссуры и Хаяо Миядзаки геймдизайна; его работами интересуются даже те, кто имеет к играм весьма отдаленное отношение или не имеет вовсе. Такое внимание заслужить нелегко, и дело даже не в кричащих названиях. За кучей наград («Лучшая игра-2000», «Лучшая игра-2001», «Лучшая игра и лучший игровой персонаж-2004» и пр.) прячется испуганное удивление прогрессивной общественности: как же, черт возьми, у этого парня работают мозги?

Знакомьтесь — **Мишель Ансель (Michel Ancel)**, удивительный уроженец Монако, сын профессионального солдата и большой поклонник русских сказок. «В детстве я очень увлекался мифологией. Меня манили китайские мифы, японские мифы, античные мифы, любые, в принципе, мифы, какие только мог найти... По ночам, когда я закрывал глаза, мое воображение рисовало фантастические картины — это была невообразимая мешанина из историй, героев и времен. Многое из того, что я использую сейчас, пришло именно оттуда».

Успехи на кросскультурном поле не заставили себя ждать: уже в семнадцать лет Мишель был принят в Ubisoft на должность свободного дизайнера. Рэйман (Rayman), забавная букашка с глазами аниме-персонажа, начал свой победный марш в 1995 году, когда Анселю было двадцать три. Объяснить сумасшедший успех этой аркады толком не мог никто (кроме, пожалуй, самого Анселя — но тот лишь таинственно улыбался: «Я просто хотел сделать нечто большее, чем обычная стрелялка или гоночный симулятор»). За пять лет было продано десять с половиной миллионов копий разных версий Rayman — цифра умопомрачительная, если учесть, что на дворе стояли лихие девяностые, ясли нашего тематического девелопмента. Едва успев разделаться со второй частью похождений муравья-переростка (Rayman 2: Great Escape, 1999), не склонный к ходьбе на месте Мишель принимается за «по-настоящему крупный и интересный проект, игру, после которой придется переоценивать понятия сюжета, дизайна и геймплея». Этой игрой, разумеется, оказалась разящая в самое сердце Beyond Good and Evil. Воспользовавшись «взрослым» сеттингом и презрев все сложившиеся традиции игростроения, Ансель сплел тончайший узор из своих любимых восточных сказаний и европейских композиционных принципов, поставив во главу угла это самое beyond (кое-кто из Дорогой Редакции предложил в графе «жанр» написать «управляемый сон»). Каждый герой игры, будь то человекосвин дядюшка Пейдж или отменно выписанный Аш-Два, не просто существует в вымышленном мире, он живет там, занимает единственно возможное место в единственно возможной вселенной. Настоящей, не придуманной. «Я ничего не сочиняю, я лишь описываю то, что уже существует». Браво, Мишель! Однако, несмотря на (а, возможно, именно из-за) очевидную свежесть идеи, широкие массы BG&E не оценили. Гораздо дальновиднее оказалась сама Ubisoft, откомандировав Анселя в помощь сэру Мехнеру в попытке реанимации одного весьма перспективного брэнда. Результат известен всем: Prince of Persia: Sands of Times стала одной из главных игр 2003 года, оставив куда более интересную BG&E далеко позади.

В июне с.г. на одном закрытом англоязычном форуме (участники которого, помимо прочего, обсуждают проблемы вероятностного латентно-семантического индексирования) появилась отдельная ветка, посвященная «новому проекту Мишеля Анселя». Серьезные программисты гадали чуть ли не на кофейной гуще — куда свернет этот непредсказуемый француз? Тему почти сразу же закрыли, потому что разговор вышел за пределы обсуждения конкретного человека и превратился в ожесточенный спор по поводу состояния дел в области ПО в целом. Но суть не в этом. Знаете, какое слово употреблялось в этой дискуссии чаще остальных? Правильно: надежда.

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ



DPERRY.COM

Первая игра **Дэвида Перри (David Perry)**, которую помнит планета Земля, — экшен Savage (1988) под DOS для Acclaim. Потом, одна за другой, следуют мелкие вещички для Amiga, Atari и SEGA; Перри перебирается в Лондон и пишет Disney's Aladdin для Genesis, в титрах которой фигурирует ведущим программистом, менеджером проекта и автором графического движка. Этого «Аладдина» помнят и по сей день, недавно он вышел на Game Boy Advance. Результат? В неправдоподобно далеком 1993-м Дэйв наконец-то привлек к себе внимание боссов SEGA, отныне ему склонны доверять целые проекты.

Это ключевой момент в карьере Дэвида: он создает собственную компанию Shiny Entertainment (www.shiny.com) и выбирает путь сотрудничества с богатыми корпорациями, не слишком требовательными к творческой стороне девелоперского ремесла. Global Gladiators (1993) для McDonald's, Cool Spot (1993) для 7-Up, The Jungle Book (1994) для Disney, — Перри переезжает в Америку, где удачно продает свою лучшую аркаду Earthworm Jim компании SEGA. «Червяк» расходится миллионным тиражом на трех платформах, а наш герой три года корпит над MDK (1997), знаменитым 3D-action, разнообразные элементы которого девелоперы всего мира вскоре разберут на цитаты.

Руки деятельного ирландца наконец развязаны, он может не беспокоиться о куске хлеба, а потому пробует себя в импровизациях. Sacrifice (2000) и Messiah (2000) — попытка Shiny скрестить конвейерное игропроизводство с искусством, но проекты проваливаются в продаже, и Перри, недоуменно пожав плечами, возвращается под корпоративное крыло. Его компания сопровождает релиз второй и третьей кино-«Матриц» игрой Enter the Matrix (2003), созданием невразумительным и ущербным. Столь же невнятным гомункулусом оказывается и увидевшая намедни свет The Matrix: Path of Neo. Впрочем, Перри уже нет в титрах, он председательствует на Game Developer Conference и E3, приглядывает за кусочком собственности в Atari, читает лекции в американских колледжах, проводит воспитательную работу на собственном сайте и катается на красных спорткарах. Тоже путь.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

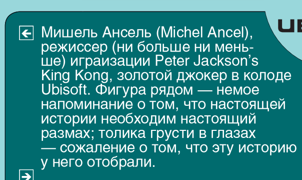




Говорят, в жизни клоуны — угрюмые неулыбчивые люди. Разве можно, глядя в напряженные глаза Михаэля Биттнера (Michael Bittner), ведущего программиста компании Synetic, только что передавшей играющему народу свою World Racing 2, предположить, что он трудился над столь разухабисто-несерьезной игрой?

Немецкая Synetic далеко продвинулась в деле воспитания командного духа. Даже в титрах World Racing 2 фамилии перечисляются монолитным списком. Но мы-то знаем, что облокотившийся на авто человек — Андреас Лайхт (Andreas Leicht), руководитель проекта, а игродизайнерами Synetic командует Рената Лангенкмпер (Renate Langenkmper).





Мишель Ансель (Michel Ancel), режиссер (ни больше ни меньше) играизации Peter Jackson's King Kong, золотой джокер в колоде Ubisoft. Фигура рядом — немое напоминание о том, что настоящей истории необходим настоящий размах; толика грусти в глазах — сожаление о том, что эту историю у него отобрали.

Группа товарищей, ответственных за игру с, кажется, самым длинным платформенным рядом в истории (Ubisoft Montpellier, Питер Джексон — в центре). Свой вариант «Кинг-Конга» получат даже обладатели Game Boy Advance и Nintendo DS. Брать числом — разве это наш метод, мсье Мишель?



Костяк команды The Movies (Lionhead Studios). У этих атлантов за плечами такие вехи, как Populous, Magic Carpet, Dungeon Keeper, Black & White... Слева направо: Расселл Шоу (Russell Shaw), главный по звуку. В The Movies сработал идеально; Питер Молиньё (Peter Molyneux), без комментариев; Эдриан Мур (Adrian Moore), руководитель проекта, благодаря ему все и работает; Марк Уэбли (Mark Webley), исполнительный дизайнер, плечом к плечу с Дядей Петей аж с 1993-го...

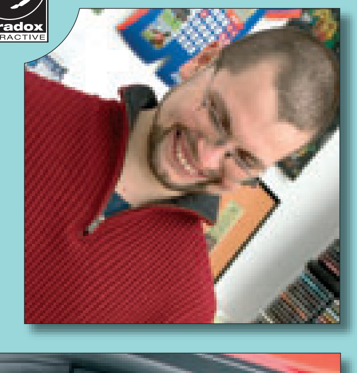


Между прочим, Сергей (Сергей Климов, директор студии snowball.ru, Москва) имеет все основания столь обворожительно улыбаться: «Дипломатия» окончательно обрусела и будет в срок отгружена потребителям by «1С»; стремительно кириллизируются «Хроники Нарнии. Лев, Колдунья и Волшебный шкаф» им. Клайва Льюиса, которые, вполне возможно, издаст «Новый диск».

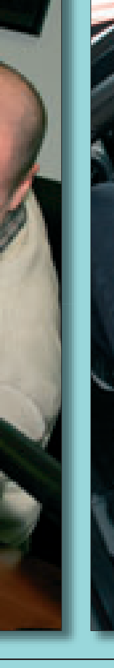
Фредрик Линдгрен (Fredrik Lindgren), маркетингово-продажный директор Paradox, агитатор «Дипломатии» в России и шапочный знакомый нашего ОМХа, работает, как заяц-энерджаец, значительно опережая батареи ноутбука по времени непрывного функционирования.

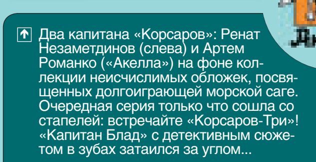


Когда Наташа делала этот снимок, Виталий Климов, исполнительный продюсер snowball.ru, даже представить не мог, что Paradox будет издавать Stardock'овскую Galactic Civilizations II. Теперь знает.



Наше солнышко Дэйв Перри (David Perry), президент Shiny, совладелец Atari, автор только что сделанного выстрела из The Matrix: Path of Neo, ныне на заслуженной пенсии — предпочитает транспортные средства кричаще красного цвета «Milano Red». Помимо представленного на иллюстрации произведения Ferrari-искусств, м-р Перри владеет красным Dodge Viper, красным вертолетом, красным торпедным катером, красным атомоходом и, негласно, фабрикой «Красный Октябрь».





Два капитана «Корсаров»: Ренат Незаметдинов (слева) и Артем Романко («Акелла») на фоне коллекции неисчислимых обложек, посвященных долгоиграющей морской саге. Очередная серия только что сошла со стапелей: встречайте «Корсаров-Три»! «Капитан Блад» с детективным сюжетом в зубах затаился за углом...

С тех пор как Intel и Quadriga Capital Russia приобрели почти половину акций «Акеллы», вице-президенту компании Дмитрию Архипову приходится все меньше стучать кулаком по столу и больше — серебряным топориком по свежевыпавшему с тропической пальмы кокосу. «Западные инвестиции обеспечат нам бурный рост!» — кивают головой пресс-релизы «Акеллы» и Ко.



МАРК.ЛЕЙДЛОУ

Засоня

Должно быть, план появился у Роджа в то утро, когда он вышел из лифта в приемной фирмы «Силликен и Шарпенрайт» и увидел старого солдата в уникресле, занявшего пост между пластиковыми пальмочками и кофейными столиками.

— Господи. Боже. Я влюблен.
— Твои слова плохо сочетаются с подчеркнуто асексуальным обликом, — заметила Мэган, еще не успевшая избавиться от реквизита «Мира Роджа». — А призывы к богу — с атеизмом.
— Еще как сочетаются! Он уже не человек.
— Угу. Вы даже похожи чем-то.
— Не надо, не надо мне льстить... — Родж оттянул воротник черного свитера, поправил очки в толстой черной оправе и двинулся к уникреслу. Присел перед его обитателем, нерешительно выставил тонкий палец. — Я его... потрогаю?
— ...Он пока не подошел, хотите оставить сообщение?.. Трогай, конечно, — сказала секретарша Антуанетта. — Хорошо бы еще пялиться прекратил... Приемная слушает...
Мэган смотрела, как Родж изучает старого солдата. И правда похожи. Родж совершенно лыс: он натирал голову каким-то средством для эпиляции, пока не лишился даже бровей. Ветеран (его уникресло тихо жужжало и чавкало, занимаясь своими тайными делами) по-военному стрижен наголо. Но брови у него имелись: тонкие и бесцветные, будто из стекловолокна, с



EXIT — завершение игры, возвращение в большой (в еще больший) мир. Но EXIT — это еще не конец.

Да, им. Ф.К. Дика гексаграмма инв. #64; но нет, не в каком-то, прости Заратустра, метафизическом смысле; просто компьютерные игры никогда не сдаются, не заканчиваются. Кроме того что они всегда с нами, они весьма буднично, плавно и непротиворечиво перетекают в музыку, в кино... в фантастику (даже в научную, им. Ст. Лема). Трудно отделить HL2-пострелятство от сюжета игры, сюжет и «уровни-рассказы, уровни-истории» — от их автора, а интервью с ним (помните, как в прошлом январе мы с вами весело катились под литературоведческий уклон, взрывая бразды?) — от писательства нашего тогдашнего собеседника.
Итак. Марк Лейдлоу (Marc Laidlaw), род. в 1960 г. в Лагуна-Бич, Калиф., зак. Орегонск. ун-т, подраб. референт. в юрид. фирме в Сан-Фр. Учась в ун-те, начал публиковаться (1978 г., рассказ A Hiss of Dragon, вместе с Грегори Бенфордом). Романы: Dad's Nuke (1985 г.), Neon Lotus (1988 г.), Kalifornia (1993 г.), The Orchid Eater (1994 г.), The Third Force (1996 г.), The 37th Mandala (1996 г., лучший роман по версии International Horror Guild).
Перевод романов пока отложен за недостатком полос, но рассказов у Лейдлоу десятки. Марк отговорил нас растолмачивать лучший в 1990 г. (по мнению читателей индустриального НФ-журнала Locus) His Powder'd Wig, His Crown of Thornes, «альтернативную историю, основанную на неизвестном европейцам эпизоде Войны за независимость», и порекомендовал рассказ «Засоня» (Sleepy Joe), написанный в 2002 г., в промежутке между двумя HL-томами. С которыми выдержан в одном стиле: корневой (с мощным нравственным, им. Алисы Шелдон, посылом) киберпанк и немного барнакл-, то есть тентакл-порно. Название «Дедушка, которого подключили» было отклонено как забредшее в дебри аллюзий слишком далеко от оригинального.

редкими оранжевыми проблесками. Глаза Роджа, живущие за толстыми стеклами очков, находились в беспрестанном движении; напротив, шевеление полуопущенных набрякших век старика Мэган заметила бы разве что через несколько дней усердного наблюдения. Лицо ветерана, по контрасту с гладкой бледностью Роджа, было темным, неровным, грубым, как скала, которую стихии тщились источить и перемолоть, но вместо этого лишь ожесточили, сделали тверже. Однако выражение ветеранского лица никак нельзя было назвать твердым. Если судить по впавшим в летаргию глазам, старпёрские мозги давно превратились в студень.

— Ты бы его к лифтам развернула, — прощебетала Антуанетта. — А то сидит и пялится. И пахнет еще... Приемная слушает...

Мэган сморщила носик, — легко пахнуло машинным маслом, наверное, от урикресла. Взявшись за ручки, она развернула солдатское гнездо к лифтам. На спинке кресла было отштамповано: «Собственность Фонда гражданской реабилитации».

Родж так и сидел на корточках, декламируя вполголоса: «О, ветеран множества безымянных — понятия не имею, каких — войн! Отважный защитник поп-мазни, арендованной этой убеленной сединами юридической фирмы, и бесценной подшивки журнала «Форчун»! Приветствую тебя! Слава тебе и почет за все, что ты принес в жертву ради спокойствия этой страны и моей передачи «Мир Роджа» на бесплатном кабельном канале. Эфир каждый вторник, в два часа ночи. Надеюсь, когда-нибудь я смогу назвать тебя своим поклонником. Твой истинный фанат Родж».

— Эй...

— Погоди, мы общаемся.

— Родж, я хочу кофе.

— Эликсир мамоны!

— Ну и ладно. — Мэган направилась к своему огороженному пластиковыми переборками загончику, по дороге обернувшись к Роджу, который продолжал высматривать что-то в глазах ветерана. — А ту дрянь я брошу тебе на стол.

Родж рассеянно отмахнулся.

В этот момент, двигаясь от лифтов прогулочной походкой, появился сам мистер Силликен — крайнее отвращение на лице, специально для Роджа.

— Руки прочь от моего охранника! — рявкнул он.

Словно потревоженная черная цапля, Родж мгновенно распрямил свои ходули, но потерял равновесие и едва не упал.

— Извините, мистер Силликен!

— Прояви хоть немного уважения, не мозоль ему глаза.

Прибежала Мэган.

— Родж, ты подшил вечерние материалы? Мне надо срочно их отправить. Доброе утро, мистер Силликен.

— Доброе утро, мисс Мэган! — Гадкая улыбочка и дежурное подмигивание — специально для симпатичных помощ-



ниц. Ответное брезгливое содрогание Мэган, как всегда, осталось незамеченным. — Полагаю, вы заметили нашего нового сотрудника?
— Мы только что восхищались им. С вашей стороны было очень благородно согласиться участвовать в этой программе.
— Ну, платить все равно придется, но его бесконечная бдительность того стоит. Я ведь тоже воевал.
— Да, вы рассказывали... Пошли, Родж, я уже вызвала курьера.
Сунув Роджу его реквизит — связку накладных кошачьих ушек и свиных пятачков, она потащила его прочь от Силликена. Всю дорогу, до самого конца коридора, ее задница чувствовала, как ее сверлит взгляд пожилого совладельца конторы.
— Спасибо, что выручила.
— С тебя кофе.
— Уже второй. Первый — за твою бессонную ночь. — Родж снял со связки пятачок и нацепил его на нос.
— Вот еще. Я делаю это безвозмездно. Ради «Мира Роджа».
— Черт, Мэган, — вдруг сказал он, гундося под маской сильнее обычного. — Меня осенило.
— Это потому что ты сутки не спал, Родж.
— Я покажу его в своем шоу!
— Кого?.. Не надо, Родж! Это бред!
— Именно поэтому!

Квартал был темным и совершенно безлюдным — тут разве что столбняк подхватить можно... **Но, как всегда, Мэган казалось, что чьи-то заплывшие глаза следят за ними из теней, что кто-то наблюдает и ждет первого неуверенного движения.**

— Родж, тебя уволят! В лучшем случае.
— Посмотрим.

Несмотря на все заявления о своей бес- и даже надчеловечности, Родж оказался жутко сентиментальным. Мэган подозревала, что полуробота он изображал для отвода глаз. Несмотря на то что ветеран быстро превратился из пугала на входе в талисман фирмы, по-настоящему о нем заботился только Родж: все эти бумажные треуголки, старые шарфики, чуть пожелтевшие кружевные салфеточки для подлокотников... Из ветеранского департамента дважды в неделю приходил человек, который разбирался с трубками и опорожнял емкости уникресла (на выходные он вообще увозил старика из конторы), но повседневный уход взял на себя Родж. Взял добровольно. Он подкладывал ветерану на колени раскрытые журналы. Он приносил музыку, которая, по его мнению, должна была нравиться старому рубаке, и заставлял Антуанетту проигрывать ее в приемной. (Музыкальные вкусы Роджа были настолько старомодными, что, вполне возможно, в далекой молодости дедок действительно слушал эту тягомотину. А то и обожал.) Ветеран почти зажил своей жизнью, но нравилось это далеко не всем. Особенно бесился мистер Силликен, считавший развернутую Роджем деятельность, мягко говоря, неуместной.
— Роджер! — Вышедший из лифта Силликен, подмигнув Мэган, тут же с раздражением переключился на Роджа, который пристраивал на стариковских коленях вышивку. — Отойди от него! Сколько раз тебе говорить: не трогай мое имущество! Кстати, сегодня останешься на ночь — подготовишь материалы для завтрашнего слушания по иску «Ландауэр». Мэган введет тебя в курс дела. Она тоже остается.
Мэган замерла. Она впервые об этом слышала. Поручение, это очевидно, было задумано как наказание для Роджа... Впрочем, подбросить работу на всю ночь, когда ты уже собрался домой, это в духе Силликена.
В глазах Роджа мелькнуло отчаяние.
— Но... мистер Силликен, я собирался записывать передачу! Уже заплатил за студию, и... я не могу без Мэган. Она моя правая рука!
— Мои принципы тебе знакомы! — рявкнул Силликен. — Не справляешься с обязанностями — ищи другую работу, там, где не спрашивают диплома.
Потупившись, Родж пожевал щеку.
— Я... я останусь. Поработаю с Мэган.
— Точно? Потому что здесь никого не держат, можешь идти домой, в любое время!
— Останусь. Без проблем.
— Уверен?
— Да.
Силликен смотрел на него с явным вызовом. Родж покосился на ветерана и сразу отвернулся, как если бы ему было стыдно терпеть унижения от босса на глазах старика. Родж был слишком хорошо воспитан, или слишком испуган, чтобы беззвучно выругаться вслед Силликену, но тот не преминул оглянуться, словно ожидая ножа в спину.
— Тьфу ты! — сказал Родж, но, конечно, не плюнул.
— Я тоже такого не ждала. Зато «Ландауэр» — коллективный иск. Можем заказать всяких деликатесов и нажраться как свиньи за счет фирмы.
— Хрю-хрю, — уныло согласился Родж.

В половине девятого, когда они зарылись носами в документах — Роджер готовил вырезки из «Вестника Верховного суда» для копирования, — через приемную прошествовал Силликен и изысканно попрощался с Мэган:
— Увидимся утром! Желаю хорошо отдохнуть. — И, развернувшись к Роджу: — А ты даже не надейся пробраться в офис с утра пораньше!
Вызывая лифт, он похлопал ветерана по плечу.
— Приглядывай за ними, ладно, солдат?
Дзинь!
Двери разошлись, сомкнулись, Силликен унесся вниз.
— Хватает же наглости, — сказала Мэган.
— В смысле? — Родж радостно бросил журналы. — Я думал, он вообще не уйдет!
— Мы всю ночь должны за него пахать. Тебя это не волнует?
— Только не сегодня! Мы предадимся скорби по безвременно покинувшим нас, сколько требуют приличия, а потом свалим.
— Свалим? Куда?
— В студию, куколка. Куда же еще!
— Ни за что, Родж. Это самоубийство!
— Двойное самоубийство, радость моя. У меня большие планы на этот выпуск, а без тебя ничего не получится.
— Не-а.
— Боюсь, что да-а.
— На этом процессе мы представляем интересы сорока двух сторон! У меня полночи только на возню с конвертами уйдет!



— Отошлем с дневной почтой — всего-то надо надергать достаточно материалов, чтобы Силликен отчалил на процесс! Мы можем записать передачу и вернуться вовремя.
— Нет. Нет! Ни за что.
— А старый вояка составит нам компанию.
— Ни в коем случае! Он должен быть на посту днем и ночью. А вдруг... а если с ним что-нибудь случится на улице? Он государственное имущество! Знаешь, что с нами будет?
— Ничего не будет... и мы запишем лучший выпуск «Мира Роджа» всех времен!
Через полчаса они катили ветерана к такси. Водитель явно уже имел дело с уникреслом: он ловко отсоединил трубки, расстегнул ремешки, сложил жалобно всхлипнувший агрегат и засунул его в багажник. Мэган тем временем усадила ветерана на заднее сиденье. Он был совсем легкий, как мотылек. Мэган и Родж зажали солдата между собой.
— Ну что, — заметил водитель, узнав, куда ехать, — завели себе Засоню?
— Он в реабилитационной программе, — пояснил Родж.
— Да они сейчас везде. В больнице для ветеранов наверняка отбою нет от нанимателей — банки, магазины... Я одного в газовой компании видел, когда счет оплачивал. Недорогое, видать, удовольствие.
— Ну, у нас не простой ветеран. Особенный! Мы из него еще звезду сделаем.
— Звезду? Да ладно!
— Я ведущий «Мира Роджа»! Вы, наверное, просто не узнали меня без белокурого парика.
— Вопреки... это... бытующему в некоторых кругах мнению, не все таксисты повернуты на порнухе. А вашего-то крепко скрутило.
— То есть?
— Ну, он был караульный, так? Этих парней отправляли в какую-нибудь богом забытую дыру... То есть в настоящую дыру, под землю, в туннель или пещеру. И они там ждали, скрученные, как часовая пружина, типа, знаете, в анабиозе, пока не случалось что-нибудь важное... На что их настраивали. Перегруппировка войск, перемещение важных чинов...
— Потрясающе, — сказал Родж. — Мэган, ты слышала об этом?
Мэган всмотрелась в морщинистое лицо ветерана. Он покачивался на поворотах, в его немигающих глазах проплывали отражения реклам и уличных фонарей.
— Нет, не слышала.
— Так все и было! — Таксист явно знал, о чем говорит. — Засонь сбрасывали в квадрат, где ожидались неприятности... но не сейчас, а в отдаленном будущем. Если им нужен был отряд быст-



рого реагирования и они хотели, чтобы отряд заранее занял позицию и действовал очень быстро. Использовали наркотики, психообработку, что угодно — лишь бы солдаты могли ждать до бесконечности... Я на ток-шоу слышал — некоторые так глубоко уходили в транс, что время для них как бы останавливалось. А многие так и не повоевали, знаете? Ну, их потом искали, собирали, одних раскручивали, других раскрутить не получилось... Вроде вашего. Парень явно не с нами, а? Думаю, большинство так никогда и не проснется... Реабилитационная программа — показуха. Чтобы, типа, люди лучше думали о войне. Но, говорят, программа-то остановлена...
— Короче говоря, таких больше не делают, — не без гордости сказал Родж.
— И хорошо! Ну улицах ветеранов наверняка побольше, чем в банках. Да я сам воевал! Не лебезишь перед начальством — черта с два что получишь. Дембельнут с почетом, ага. Они думают, раз дали парню кресло, то больше ему ничего не должны! Гуляй себе... Ну, это здесь? Кошмарный район! Ждать не буду, не просите.
— Вон она, студия. Без проблем, мы здесь как дома.
«Как дома» Мэган чувствовала себя только в студии. Нахохлившись, она стояла на склизком тротуаре, пока Родж, достав бумажник, отсчитывал деньги в неверном свете подыхающего уличного фонаря. Квартал был темным и совершенно безлюдным — тут разве что столбняк подхватить можно... Но, как всегда, Мэган казалось, что чьи-то заплывшие глаза следят за ними из теней, что кто-то наблюдает и ждет первого неуверенного движения.
Водитель достал кресло из багажника, в него усадили ветерана. Мэган поспешила к двери склада, заставив Роджа отворить ее до того, как такси скрылось из виду.
Внутри они открыли еще одну дверь и очутились в большой, похожей на пещеру комнате, стены которой были оббиты войлоком и увешаны белыми полотнищами. Хлипкие алюминиевые трибуны напрасно дожидались зрителей. Во время особо масштабных представлений его капелла-коллектива Роджу удавалось затащить на запись пару-тройку коллег, но обычно в передаче участвовали лишь он сам, Мэган и первый попавшийся гость.
Когда Родж впервые привел ее в студию, Мэган ожидала увидеть длинные ряды мониторов, снующих туда-сюда техников... В действительности все было куда проще. При необходимости производством можно было управлять в одиночку. Большинство кабельных передач делалось в соло-режиме: человек читал стихи или разорялся о мировых заговорах перед неподвижной камерой. Кроме этой самой камеры в студии был компьютер с простейшим софтом для монтажа, да несколько мониторов, установленных так, чтобы Родж мог видеть себя, куда бы ни повернул голову. У стен громоздились коробки с траченным пенопластовым реквизитом.
Родж включил все софиты — их было всего ничего — и вынес мягкое кресло на самое освещенное место. Кресло Мэган, поменьше, все в скотчевых заплатах, встало слева. Ветеран удостоился чести сидеть по правую руку от Роджа.

Крик вырвался у Мэган и Роджа одновременно, но его перекрыл внезапно раздавшийся полурев-полуплач. Ветеран выбросился из кресла. **Он был как тень — размытая, стремительная. Рев и плач исходили от этой тени. Другие тени кинулись на нее, они сцепились, покатились клубком густого мрака.**

Пока Родж настраивал камеру и натягивал свой серебристый, как у Энди Уорхола, парик, Мэган нервно прохаживалась перед местами ведущих.
— Ну и что мы будем с ним делать?
— Спецвыпуск к Дню ветерана! Заранее, про запас.
— А вдруг его кто-нибудь узнает?! Эту муть, конечно, никто не смотрит, но... Мало ли.
— Отринь сомнения! — Родж вытащил реквизит, с которым никогда не расставался: накладные кошачьи ушки и розовые свиные маски на резинках.
— Ваш визит — огромная честь для нас, — сказал он ветерану. — Надеюсь, вы не против.
Приладив пятачок на острый нос солдата, Родж отступил на шаг — полюбоваться.
— Magnifique! — воскликнул он, чеканя апокрифическую «г».
Мэган хихикнула. Беспокойство отступило на второй план — они снимали передачу. Натурально, снимали! И это было замечательно. Она взяла у Роджа пятачок и нацепила его, затем — кошачьи ушки, которые носила только она.
— Солидарносць! — провозгласил Родж.
— Господи, Родж, представь, что подумал бы Силликен!
— Уж он-то эту передачу точно никогда не увидит. По коням!
Мэган мгновенно заняла свое место. Родж еще повозился с камерой, компьютером, париком и плюхнулся в мягкое кресло. Мэган взглянула на мониторы: все в кадре. Если бы у них еще оператор был! Но такие передачи делались без излишеств — кроме эффектов, которые Родж добавлял при монтаже.
— Здравствуйте, — сказал Родж, чинно сложив руки на коленях и глядя в камеру. — Добро пожаловать в «Мир Роджа». Я Родж, а это моя бессменная напарница мисс Мэган, а еще с нами весьма, весьма необычный гость... прямиком из Гражданской реабилитации... Пожалуйста, поприветствуйте нашего Засоню! Э-э... Мисс Мэган, не ваш ли это сотовый?
Из темного угла послышалось негромкое чириканье. Мэган выпрыгнула из кресла, схватила сумочку со скамьи.
Родж работал на камеру:
— Кто же решился побеспокоить мисс Мэган в такой, прямо скажем, судьбоносный момент? Давайте послушаем! Мисс Мэган, пожалуйста, говорите громче! Нам всем интересно...
Мэган отмахнулась.
— Алё.
— Мэган? Где тебя, черт возьми, носит? — заскрежетал свирепый голос в трубке. — Я звоню в приемную, звоню в конференц-зал...
— Ой, мистер... мистер Силликен! Мы... эээ... спускались за папочками для документов... — Она повернулась к Роджу, подавая сигналы бедствия: таращила глаза, чиркала пальцем по горлу, хватала ртом воздух. Родж побледнел. Потом совсем побледнел. — Вы... эээ... где?..
— Пока дома, но собираюсь в офис. Только что заметил, что оставил на своем столе кучу дерьма, которое мне нужно для подготовки к слушанию. Разгребите его до моего приезда... Подшейте и откопируйте все бумаги. Ты записываешь?
— Эээ... ищу ручку.
Силликен скороговоркой давал указания; Мэган по мере сил притворялась, что записывает.
— Черт, черт! — стонал Родж.

— За час... да-да, за час все сделаем! — твердо пообещала Мэган.
— Следи, чтобы Родж не отлынивал. Скоро буду.
— Эээ... до встречи.
Она вцепилась в телефон.
— Нужно возвращаться. Быстро! Собирайся, я вызову такси.
Родж погасил софиты, выключил компьютер. Мэган долго внимала автоответчику. Наконец, трубку снял диспетчер.
— Машина будет в течение сорока минут.
— Сорока?! Но мы же отпустили водителя десять минут назад! Нельзя ли послать его обратно?
Родж уже катил ветерана к дверям.
— Поймаем кого-нибудь по дороге! — крикнул он. — Давай, Мэган! Шевелись!
— «Шевелись»... — ворчала она, пряча телефон в сумочку. — Без тебя никак не догадалась бы...
Кресло с Роджем на запятках неслось про тротуару, словно тележка из супермаркета, пущенная по проходу малолетним хулиганом.
— Постой!
Он нехотя притормозил.
— Ты куда собрался?
Улица была не то чтобы хорошо освещена, но Родж показывал на совсем уж темный переулок.
— Через три квартала — жизнь... полно машин. Срежем здесь — сэкономим время!
— Не пойду!
— Хочешь с работы вылететь? — Не дожидаясь ее, Родж рванул с места.



Мэган перевела дух, побежала за ним. И правда, чего бояться? Никого тут нет. В таком районе ловить нечего. Тут даже милостыню не у кого просить. И грабить тоже некого.
Пробежав полквартала, она налетела на Роджа и сбила с него парик, тускло сверкнувший во тьме. Родж стоял как вкопанный. Впереди, в густом сумраке, Мэган различила несколько силуэтов. Они ждали. Что-то в них казалось безумно знакомым. Мужчины, сидевшие в темноте. Сидевшие абсолютно неподвижно. Они начали подниматься. Мэган узнала кресла. Уникресла.
Она не поняла, откуда шел этот звук. Он возник почти сразу. Казалось, он поднимается и от темных фигур впереди, и от ветерана: утробный, страшный рык, переходящий в вой.
— Помогите! — завопил Родж. — Убивают!
Помощи ждать было неоткуда. Им устроили засаду. Крик вырвался у Мэган и Роджа одновременно, но его перекрыл внезапно раздавшийся полурев-полуплач.
Ветеран выбросился из кресла. Он был как тень — размытая, стремительная. Рев и плач исходили от этой тени. Другие тени кинулись на нее, они сцепились, покатились клубком густого мрака. От приглушенных взвизгов, рычания, треска разрываемой ткани Мэган чуть не стошнило.
— Уходим! — Мэган на бегу схватила Роджа за руку — мимо сплетенных тел, сквозь темноту, к спасительному шуму уличного движения. Секундой позже, под первым живым фонарем, Родж обогнал ее. Он все еще толкал перед собой уникресло.
— Садись! — выдохнул он.
— Нет!
— Мэган, пустое кресло... бросается в глаза... нельзя... привлекать внимание!.. Забудь о такси.
— Родж, как он там?
— Не знаю и знать не хочу! Садись!
Роджер даже не притормозил, и Мэган пришлось запрыгивать на ходу. Уникресло подалось и всхлипнуло, но под мягкими подушками сразу обнаружилось что-то твердое — детали, менявшие свое положение, приноравливавшиеся, двигавшиеся вместе с седоком. О том, как именно кресло заботилось о ветеране изо дня в день, Мэган предпочитала не думать. Свернули за угол. Мэган увидела сплошной поток машин. Оставалось не больше квартала. Но Родж не повез ее к ярким огням — он держался параллельной, плохо освещенной пустынной улицы, чтобы выйти прямо к зданию, в котором располагалась «Силликен и Шарпенрайт».
Прикрыв глаза, Мэган прикидывала, как спасти положение. Но мысли разбредались... Уникресла в переулке... Тоже старые солдаты? Засони? И они... они ждали там, на холоде, в темноте, терпеливо, как клещи-кровососы приближения чего-нибудь теплокровного?..
Что-то под Мэган ощупало ее, и не очень деликатно.
— Вот черт! — вскрикнула она.
— Перестань ерзать! — цыкнул Родж, давя Мэган на плечи, в то время как в ее промежность тыкались трубки — разумные катетеры, упорно искавшие путь внутрь подопечного организма.

— Это не я, это чертово кресло! Оно пытается...
— Мэган, сиди смирно!
— Да ни фига! — Она оставила попытки противостоять домогательствам уникресла и выпрыгнула из него.
Родж остановился.
— Что еще?
— Сам садись! А я толкать буду.
— Тьфу! Только не жалуйся, когда ноги заболят.
Родж рухнул в кресло. Выпучил глаза, завизжал и вскочил.
— Вот видишь! Пусть лучше ноги болят, чем...
— Всё, всё. Я поведу.
Он взялся за ручки уникресла и больше не заводил разговоров о том, как странно оно выглядит без седока.
Они бежали в темноте, к небоскребам. Мэган старалась не думать о том, где сейчас Силликен.
Она заметила, что Родж бормочет что-то под нос.
— Ты что?
— Он... он ведь спас меня, Мэг. Отдал за меня жизнь.
— Родж, он даже не осознавал твоего присутствия.
— Неправда! Он знал, кто я. Иначе... иначе он не сделал бы этого. Не стал бы жертвовать собой.
— Он вскинулся, потому что был так запрограммирован... он среагировал на что-то. Ты же слышал таксиста. Он был скручен, как пружина... как пружина в заводной игрушке, понимаешь?
— А вот и нет. Он сделал это ради меня. Или ради нас. Я уверен, Засоня нас любил.
— Ты выдыхаешься, — заметила Мэган.

По мере приближения к офису — и возвращения к привычной реальности — озабоченность Мэган возрастала. Если предположить, что им, скорее всего, удастся опередить Силликена, пора было придумывать убедительные оправдания.
— Так... — сказал Родж, — так... у нас есть кресло. Поставим его, как обычно, напротив лифта и скажем, что отошли...
— Мы ходили вниз, это я ему по телефону сказала, — добавила Мэган. — Спустились за папками для документов, а возвратились — его нет.
— Хорошо, отлично. Папки! А не позвонили, потому что...
— Психанули! Но... но мы его искали!
— Психанули. Здорово. Может сработать.
Они рванули через совершенно пустой холл напрямик к лифту и все сорок этажей пытались отдышаться. У Мэган щелкало в ушах.
Дзинь!
Раскрылись двери.
Мэган была готова к тому, что в приемной их будет ждать Силликен — неумолимый как сама судьба, с соответствующим выражением на серой, точно дредноут, физиономии. Но его там не было, и Мэган почти успокоилась. Столы в пустом конференц-зале были завалены бумагами — брошенная ими работа.
Но вместо спокойствия — шок.
Кто-то сидел на кушетке в приемной. Кто-то. Кое-кто.
Старый солдат обогнал их по дороге в офис — наверное, воспользовался другим, самым коротким маршрутом, — и занял свой пост рядом с лифтом. Привыч-

— Ты! — заорал он. — Как ты смеешь портить мое имущество?!
— Он не имущество, — пробормотал Родж.
— Молчать!!! Тебе не жить!
— Не надо так говорить, — попросила Мэган.
— Ты понял меня, Роджер?!
Роджер не ответил. Не мог.



ная летаргия на лице, веки опущены, словно заслонки, вот разве что...

Он был совершенно голый, если не считать клочка одежды, прикрывавшего ключицы и державшегося на единственной уцелевшей пуговице. Его бледное, поросшее бесцветными волосами тело покрывали синяки, струпья и пятна засохшей крови. Широкая, будто анатомический разрез, рана на бритой голове. Руки до самых локтей в свежей крови. Она стекала на подушки, пахло мясной лавкой.

— Господи... — прошептал Родж. — Не верю... Мы спасены!

Он покатил кресло вперед, Мэган молча шла за ним. Родж принялся поднимать старика с дивана.

— Ну помоги же, его нужно посадить...

— Сдурел? Сначала его надо помыть... И одеть! А одежды у нас нет! А теперь посмотри, что он сделал с диванчиком! Что ты предлагаешь...

Дзинь!

— Все... приплыли, — прошептала Мэган в повисшей тишине.

Она медленно-медленно повернулась.

Кейс босса мелко трясся. Через мгновение он упал на пол, но Силликен, палец которого оставался скрюченным, хоть и цеплял теперь пустоту, не шелохнулся. Его взгляд прогулялся по столу с неразобранными бумагами, перескочил на старого солдата и, не заинтересовавшись пятнами крови на совершенно голом теле, остановился на самой возмутительной части картины: свином пятачке посреди неживого лица. Эту деталь было проще всего осознать.

Силликен набросился на Роджа, тыча ему в лицо зажатым в кулаке рылом.

— Ты! — заорал он. — Как ты смеешь портить мое имущество?!

— Он не имущество, — пробормотал Родж.

— Молчать!!! Тебе не жить!

— Не надо так говорить, — попросила Мэган.

— Ты понял меня, Роджер?!

Роджер не ответил. Не мог.

Старый солдат неторопливо поднялся с кушетки и теперь ковылял вперед; преданность светилась в его оттаявших глазах. Когда он заговорил, его голос скрипел, как проворачивающийся впервые за многие века древний механизм:

— Не беспокойтесь, ребятки, — ласково прохрипел ветеран, — я с ним разберусь.

Перевод с английского
Николая.Третьякова и Александра.Башкирова
Иллюстрации Станислава.Бурнашева



Просьба о шутерах

Уважаемая редакция всепланетного журнала! Открою тебе сокровенное: я большой друг шутеров. Играю только в них, играю лучше всех, играю со времен динозавров. Эта осень особенно урожайна на мой любимый жанр: совсем недавно вышли и тут же были мною опробованы Quake 4, F.E.A.R., Call Of Duty 2, Serious Sam 2, Sniper Elite, Starship Troopers, SW: Battlefront II, Gun, Conflict: Global Storm. Все это замечательные творения, правда, одни нравятся мне больше, другие совсем не, но я все равно прошел каждую игру до победного конца, потому что страшный охотник и потому что в каждой нашел что-то свое, что-то такое, что заставило по-новому взглянуть на любимый жанр. А у тебя, дорогая редакция, так бывает: кажется, игра, как пишет ваш восхитительный Александр Скаров, форменная шняга, а все равно не без изюминки? И в чем она, эта изюминка?..

Интересно, для вас все шутеры на одно лицо и вы просто рубитесь, потому что наркоманы и потому что гадкий старикашка ББ приказал, или все-таки вы способны разобрать все шутеростроение на отдельные составляющие и объяснить нам, темным со станции Нара, что вот из таких, к примеру, частей, как ни старайся, выйдет цветок в проруби, а из этих, напротив, получаются сплошь шедевры, двигающие жанр в будущее и к звездам, а? Куда он, кстати, катится, мой любимый? И катится ли вообще? Чего ждать-то, ребята? А то, если честно, в последнее время даже в самые-самые шутеры играю на автомате — потому что все ОДИНАКОВЫЕ. Токмо движки иногда разнятся и эти... сеттинги, как вы это называете. А все остальное повтор, извините, задов. Задов Кармака. Кои он революционно явил в DOOM'е (слышали?). Согласны, нет? Если согласны — то доколе нам, простым игрокам, мучиться-страдать? Ждать ли прорыва? В чем он будет? Если не согласны — расскажите-ка мне, бестолковому, что хорошего вы нашли в вашем любимом F.E.A.R. и чем он отличается от вашего любимого Q4? А мы потом — в почтовой рубрике «Дорогая редакция» — поспорим. Мне наверняка не понравится, как вы все распишете, и я обязуюсь накатать вам злобное письмо с сугубо своим мнением о шутерах и ихних тенденциях, договорились?

А вот еще интересно: существует ли, извините, теория шутеростроения? преподают ли ее в шутеростроительных вузах? Всегда ли шутеры были такими или в прошлом случались светлые (темные!) пятна? Даже так: не было ли в прошлом момента (игры?), который мог бы, случись ему стать, простите, трендом, сделать шутеры иными — умными, что ли, менее механистичными, разными, не такими наркоманскими? или шутерам такая судьба на роду была написана и археологическими раскопками можно не заниматься? А также меня, дорогая редакция, гложет одна мысль: почему в шутерах надо обязательно стрелять? кто это придумал? почему нельзя решить вопросы мирно, а?

Передавайте привет моей любимой Маше Аримановой! Клевая чувиха! Так пишет, так пишет! Я все ее статейки EXE наизусть! Кстати, какой у нее самый любимый шутерный сеттинг? А что она думает об AI в шутерах? А какие она предпочитает графические движки? Не кажется ли ей, что уже завтра все шутеры будут делаться на одном моторе? И — это хорошо? или главное, чтобы дизайнерами командовал Клиффи Би, а мотор дело восемнадцатое? А что она думает о приходе в шутеростроение РПГ-, квестовых, симуляторных и даже стратегических элементов? Пойдет ли шутерам на пользу их дальнейшая кинематографизация? Это правильно, когда диалоги для шутеров пишет какой-нибудь Уэльбек и этих диалогов столько, что можно роман печатать?..

Дмитрий Смирнов,
Наро-Фоминск.

Next-Gen как психическое

...а потом он сказал: «Консольные игры — забава для маленьких детишек». Доктор, я, в меру просвещенный человек, в курсе положения дел за рубежом (особенно в Штатах): там играют все, от мала до велика. Но мне от этого не легче. Это просто какой-то комплекс. У меня уже была мысль снимать квартиру и там наслаждаться запретным консольным плодом, но как я потом смогу смотреть в глаза своему родителю? А ведь еще надо на что-то кормить кота Дени, да и Вероника вечно ждет от меня каких-то подарков. Это тупик, доктор. Впрочем, на днях произошел небольшой сдвиг с мертвой точки — папа сказал: «Выбирай: либо приставка, либо компьютер». И, вы знаете, я выбрал компьютер. Увлечение цифровой фотографией начинает приносить кое-какой барыш, и отказаться от Photoshop'а я не могу. Компьютер еще много чем может похвастаться перед Приставкой, но как же хочется увидеть Silent Hill 5 собственными глазами, а не на картинках!

April Bug,
Ижевск.

P.S. Не пора ли делать тему номера? А то уж больно актуальностью смердит...

Куда? Кому?

Я бессчетное количество раз порывался им написать. Днем ли, ночью ли, неожиданно для себя садился за компьютер — я хотел написать им все, что думал про них тогда и думаю до сих пор... Это заканчивалось, даже не успев толком начаться. Чайник щелкал в кухне и звал меня, телевизор вопил громче и звал меня, очередной ярлычок на рабочем столе звал меня. Оцепенение тут же спадало, и я возвращался туда, откуда они неустанно и методично пытались меня забрать, для чего не гнушались коварно подбрасывать все новые и новые тексты, эти жуткие суммы тайного и явного, такого разного, но одинаково одуряющего. Я говорил себе: все, хватит, никогда в жизни не буду это читать. И всякий раз, проходя мимо стеклянной будки с предательски обычной надписью «Роспечать», покорно наклонялся к бойнице (они нарочно так устроили, чтобы унижать меня и других, подобных мне; я видел их время от времени, суетливых, воровато озирающихся товарищей по несчастью, как и я, стыдно наклоняющихся к окошку и шепчущих, чтобы никто рядом не слышал) и, почти просовывая голову внутрь будки, вполголоса просил дать мне месячную дозу текстов, упакованную в глянец, цинично раскрашенный лубками. Дилер — обычно вялая полная тетка — понимающе ухмылялся в ответ на мой пароль из двух чужих слов и менял просимое на скомканные купюры.

Я честно пытался избавиться от наваждения, обращаясь порой к действительно нужному мне, умному, доброму. Тщетно. Я даже переехал в другой город. Но и там ноги сами принесли меня к ровно такой же будке, где, кажется, та же самая тетка протягивала мне журнал. Черт побери, неужели я настолько безволен? Я до сих пор помню превью Фрага о Eon, которую никогда не видел и видеть не хотел. Зачем мне помнить это? Зачем мне учить витиевато-магичный, перенасыщенный стойкими сюдами язык Ал. Вершинина? Но ведь заучил же, запомнил, что он понимает под тем и под этим, и откуда цитата, и на что аллюзия. Я не хочу этих безнадежных герменевтики с энигматикой, когда без ключа пытаешься расшифровать культурный код, небрежно оброненный автором на страницу. Я даже сейчас не суюсь в источники, из которых так называемые авторы черпают ингредиенты для своих сториз. Мне безразличны те, чье творчество столь мило создателям этого мрачного транс-варева. Которое я с наслаждением, хищно пожираю восемь бесконечных лет. Однажды я спросил у волосатого маргинал-поклонника шаманизма Doors: «Зачем ты слушаешь их, ты же не понимаешь, о чем они поют?». А он ответил: «Ты слушаешь их, как людей, а я — как богов». Это меня убивает.

Маша, их Маша, молодая на фотографиях и древняя старуха в собственных текстах... Это типично ведьмацкая уловка — принять обличье девы, чтобы охмурить, обols облованить, научить злому, обратить в свое. Миллионы ее историй — но я не могу запомнить ни одной. Что-то ускользает от меня, может быть, читать с расфокусированным взглядом? Ее identity: ваза из Collectors Collector, монета, на которой Ал. Македонский узрел свой давно забытый профиль, ящик, извините, для письменных принадлежностей + Ведьма, многоликая пятничная ведьма... Ну ничего, двухвостая, мои очки сделаны из холодного железа. И, да, я знаю, ЧТО надо делать. Большие пальцы рук к большим пальцам ног. Только бы не успели замерзнуть реки.

Я давно перестал поспевать за системными требованиями. Я не могу дотянуться до планки, установленной современными играми. Зато руки этих лиходеев, паразитирующих на играх, непринужденно дотягиваются до меня — и тащат, тащат за шиворот, за запястья, не отпуская ни на миг.

Так Куда? Или даже — Кому?

Александр Чебурахин,
Екатеринбург.

Бесценный (нет, правда) .EXE-читатель!
Заучи эти правила электронного общения с Дорогой Редакцией наизусть и впредь следуй им неукоснительно:

1) Прежде чем садиться за письмо, строго спроси себя: прочитал ли я номер насквозь вдоль и поперек? познал ли я все содержимое .EXE DVD? мне действительно есть за что размазать этих писак по стенке или же, напротив, восславить? (Правильные ответы: да, да, да.)
2) Прежде чем отправлять свою хулу или хвалу, проверь, подписано ли письмо? подписано ли оно реальным именем? есть ли в нем «здрасьте» и «до свиданья»? проверено ли оно спелл-чекером? наконец, не забыл ли ты указать собственное место жительства?
3) После того как письмо отправлено, крепко подумай, может ли оно быть названо «Лучшим письмом месяца»? и если ответ отрицательный — не поленись, напиши Редакции что-нибудь еще.

Кстати, письмом января-2006 Дорогая Редакция единогласно называет опус **Дмитрия Смирнова**, которого немедленно награждает фирменной майкой лидера. Дима, черкните нам, какой размер и цвет предпочитаете!

Пишите, пишите, пишите же: **post@computerra.ru**

